クイズマジックアカデミー初心者必読！QMA7特集号！
平成22年3月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第11巻 第5号 通巻120号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
enterbrain
2010
May
No.120
特別価格
1,150yen
［特別付録］DVD
ぎっしり収録110分！
●『ダラ外』まさかの収録！
至高のプレイを見よ！
DARIUSBURST
発売前夜祭 特別イベント
「わっしょい！番外編」
DARIUS外伝
ALLプレイクリア
(Yゾーンルート)
●20周年記念突発企画！
面白ヤバシーンが甦る！
ネオジオ名・珍場面77連発!!
●特集連動！
オープニング映像を収録
クイズマジックアカデミー7
●対戦シューティングの
神髄を目撃せよ！
KOF SKYSTAGE
稼働記念大会
準決勝・決勝 映像集
●台湾勢のヤバい
強さに酔いしれろ！
KOF2002UM
ARCADIA CUP 名勝負集
●プロモーションビデオ集
・Xbox 360版
『旋光の輪舞DUO』
・アヴァロンの鍵ON LINE
●感動の瞬間を追体験！
闘劇'09優勝者インタビュー
●参加者もギャラリーも要注目!!
闘劇'10
予選店舗リスト&全タイトル戦況分析
QMA特集
●QMA7稼動！在校生、新入生へ贈る
クイズマジックアカデミーガイド
●QMA入学案内
今から始めるQMA
●QMAの世界を彩るキャラクターたち
生徒&先生紹介
●クイズマジックアカデミーの校内&学校周辺案内
背景イラスト集
●トッププレイヤーに聞くQMAの上達法
AOU杯トッププレイヤー座談会
●開発者に聞く、QMA7の秘密
QMA7 開発者インタビュー
●アッシュ編完結!? 話題作の詳細をスクープ！
THE KING OF FIGHTERS XIII
●ついに稼働した深淵を、さらに深く掘り下げる!!
知ってるのと知らないのは大違い！
LORD of VERMILION II 深淵ヨリ招かれしモノ
LoV IIステップアップの基礎知識／
種族別カード&デッキ対策／ふぁん散歩II
●FPS初心者を徹底的にスパルタ教育!!
『サイバーダイバー』勝つまで帰れま10!!
●稼働まで秒読み！新バージョンに迫る!!
シャイニング・フォース クロス
●新進気鋭の萌えの伝道師『せせなやう』先生の
アーケードギャル特別描き下ろしイラスト!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
●ウメハラの本音が読めるのは
「ウメハラコラム」だけ！
ウメハラコラム・道

不知火舞、

参戦！
THE KING OF FIGHTERS XIII™

拳(ちから)でつかめ、頂点の座。

鉄拳

TEKKEN

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT

クリスタル・スカイ・ピクチャーズ提供
スティーブン・ポール・プロダクション　ドワイト・リトル作品　"TEKKEN"
ジョン・フー　ケリー・オーバートン　ケイリー＝ヒロユキ・タガワ　イアン・アンソニー・デイル　カン・リー　ダリン・デウィット・ヘンソン　ルーク・ゴス
キャスティングケリー・マーティン・ワグナー　アクション監督シリル・ラファエリ　スタント・コーディネーターエリック・ノリス　衣装ショーン・ホリー・クックソン
音楽ジョン・ハンター　主題歌シック・パピーズ　視覚効果監修アンソニー・リアジ　編集デイビッド・チェセル　美術ネイサン・アムンドセン
撮影ブライアン・J・レイノルズ　共同製作キム・ウィンザー　ジェイムズ・コイン　イドー・ランプトン・ノックスJr.
製作総指揮中村雅哉　藤村哲也　スコット・キャロル　ダニエル・ダイアモンド　カーステン・ローレンツ
製作ベネディクト・カーバー　スティーブン・ポール　原案：ビデオゲーム「鉄拳」シリーズ（製作/バンダイナムコゲームス）
脚本アラン・B・マッケルロイ　監督ドワイト・リトル

www.tekken-movie.jp

WARNER BROS. PICTURES

遂に「鉄拳」の世界が実写映画になった！

3月20日(土) 全国ロードショー

CONTENTS —目次— ARCADIA

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

2010 MAY No.120

クイズマジックアカデミー7
©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

特集1 在校生、新入生へ贈る

特集2 祝! 稼働一周年!!&待望の新作ついに発表!!

特集3 参加者もギャラリーも要注目!!

特別付録 DVD映像

- ・KOF2002UM ARCADIA CUP 名勝負集
- ・KOF SKY STAGE 稼働記念大会 準決勝・決勝 映像集
- ・ダライアス外伝 DARIUSBURST 発売前夜祭 特別イベント「わっしょい!番外編」
- ・ネオジオ名・珍場面77連発!!

ほかアーケードゲーム映像満載!!

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

PRESENT —賞品—

応募締切 2010年4月29日(木)当日消印有効

1. クイズマジックアカデミー OVA オリジナルサウンドトラック(コナミデジタルエンタテインメント提供)3名
2. クイズマジックアカデミー ～オリジナルアニメーション2～(コナミデジタルエンタテインメント提供)2名
3. Xbox360版 ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA 通常版(5pb.提供)3名
4. THE IDOLM@STER STATION!!! FIRST TRAVEL(コロムビアミュージックエンタテインメント提供)1名
5. MC☆あくしず　ドラマCD　美少女兵器　F-Xは俺の嫁!(ティームエンタテインメント提供)1名
6. エンド オブ エタニティ オリジナルサウンドトラック(ティームエンタテインメント提供)1名
7. ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術師～囚われの守人 オリジナルサウンドトラック(ティームエンタテインメント提供)1名
8. 特撮リボルテック ＜Series No.001＞【エイリアン】"ALIEN"(海洋堂提供)1名
9. アヴァロンの鍵ONLINEスターター&プレミアムキット(GPコアエッジ提供)3名
10. 明日への鍵インタビューたかはし智秋さんサイン色紙(ティームエンタテインメント提供)3名
11. ふぁん散歩IIローダー(スクウェア・エニックス提供)5名
12. LoVIIイラストコンテスト審査員相場良祐氏サイン入りカード(スクウェア・エニックス提供)1名
13. LoVIIイラストコンテスト審査員皆葉英夫氏サイン入りカード(スクウェア・エニックス提供)1名
14. LoVIIイラストコンテスト審査員KEI氏サイン入りカード(スクウェア・エニックス提供)1名
15. せせなやう先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)1名
16. 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)2枚セット5名
17. ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)2枚セット2名
18. ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません。
19. プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません。
20. 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

今年もクイズ新学期の季節がやって来た！

QUIZ MAGICACADEMY VII

クイズマジックアカデミー7

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンラインクイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

クイズマジックアカデミーガイド

2003年に業界初のオンライン対戦クイズゲームとして登場して以来、現在でも多くのプレイヤーに愛され続ける『QMA』こと『クイズマジックアカデミー』。ついに今月から稼働を開始した待望のシリーズ第7弾、『QMA』の魅力を徹底紹介。全国のトッププレイヤーたちが一堂に会した座談会や、開発スタッフのスペシャルインタビューも必読！

Text: たてしゅ

これでキミもアルカディア通？ 突然ですが、問題です。以降の「QMA」ページにアルカディアに関するクイズを出題。キミは何門正解できるかな？ 全問正解の人には抽選で「クイズマジックアカデミー OVA オリジナルサウンドトラック」、「クイズマジックアカデミー ～オリジナルアニメーション2～」を抽選でプレゼント！ 解答をアンケートハガキの自由欄に明記の上、ご希望のプレゼントの番号を明記してお送りください。(プレゼントの番号はP003参照)

今さら人に聞けない……

『クイズマジックアカデミー』ってどんなゲーム？

『クイズマジックアカデミー』（以下『QMA』）は、アーケードゲーム史上初のオンラインリアルタイム対戦を実現させたクイズゲーム。プレイデータの保存ができる「エントリーカード」（※現在のシリーズ作品では「e-AMUSEMENT PASS」を使用）をはじめ、タッチパネルによる簡単操作を可能にした専用筐体を使用する画期的なシステムを搭載。さらには個性豊かな先生、および生徒のキャラクターが多数登場するアニメチックな世界観を描いたことで人気を博し、現在までに多くのシリーズ作品および関連商品が発売されている。

「クイズマジックアカデミー」シリーズ年表

2003年7月
『クイズマジックアカデミー』 稼働開始 ❶

2004年11月
『クイズマジックアカデミー2』 稼働開始 ❷

2005年9月
『クイズマジックアカデミーmobile』 配信開始

2005年12月
『クイズマジックアカデミー3』 稼働開始 ❸

2007年1月
『クイズマジックアカデミー4』 稼働開始 ❹

2007年2月
『クイズマジックアカデミーmobile2』 配信開始

2008年2月
『クイズマジックアカデミー5』 稼働開始 ❺

2008年7月
『クイズマジックアカデミーmobile3』 配信開始

2008年9月
『クイズマジックアカデミーDS』 発売
OVA『クイズマジックアカデミー』 発売

2009年3月
『クイズマジックアカデミー6』 稼働開始 ❻

2010年1月
『クイズマジックアカデミーmobile4』 配信開始

2010年2月
『クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～』 発売

2010年3月
『クイズマジックアカデミー7』 稼働開始

❶『クイズマジックアカデミー』

記念すべきシリーズ第1作目（当然）。当時の出題ジャンルは「学問」、「芸能」、「スポーツ」、「一般知識」、「アニメ・ゲーム」、「ノンセクション」の6種類で、勲章を賭けて三人のライバルと戦う「放課後ガチバトル」というゲームモードも存在した。ちなみに当時は先生がフランシス、アメリア、ミランダの三人、生徒は10名だった。

❷『クイズマジックアカデミー2』

生徒としてタイガとユリが新登場。先生キャラもマロン、ガルーダ、リディア、ロマノフの四人が追加され、六人の先生が各ジャンルごとに担任として受け持つシステムが定着。また、プレイヤーは先生の名前を冠したいずれかの寮に所属し、各寮ごとにプレイヤーの成績をもとに「貢献ポイント」を集計するシステムが新たに搭載された。

❸『クイズマジックアカデミー3』

新生徒のヤンヤン、ユウ＆サツキを追加。一人でクイズを練習する「個人授業」モードや、店舗単位で全国ランキングを集計する「スクールポイントシステム」、個人の成績に応じて組が変化する「組システム」が搭載された。なお、当時のリエルは公式サイトにのみ登場するキャラであったが、その人気の高さから次回作に購買部のキャラクターとして正式登場することとなった。

❹『クイズマジックアカデミー4』

カスタマイズアイテムを購入できる購買部が初めて登場。新クイズとして「線結びクイズ」を追加し、また現在も続いている「魔法石」（たくさん集めるとプレイヤーの階級が上がる）と「マジカ」（アイテム購入のために使用するポイント）の獲得システムも「QMA4」で最初に採用され、これ以降のシリーズ作品でも定番ルールとして定着した。

❺『クイズマジックアカデミー5』

新クイズとして「スロットクイズ」が初めて登場。さらに一人用専用モードとして「検定試験」モードを追加し、「コナミ検定」、「アニメソング検定」、「競馬検定」などの個性的なテーマが次々と配信された（同時にエリーザ先生も新登場）。収録問題数もトータルで10万問の大台を突破し、クイズゲーム史上空前の大ボリュームに！

❻『クイズマジックアカデミー6』

「全国オンライントーナメント」モードの予選を前半と後半の2部制に変更。各ジャンルごとに全国ランキングを集計する一人プレイ専用の「実力テスト」が遊べる「レッスンモード」を追加。キャラクター面ではリエルが追加され、前作までは生徒として登場したユウ＆サツキのサツキが先生となって新たに登場した。また、バージョンアップ後には「検定試験」モードが加わった。

これでキミもアルカディア通？ 問1:［○×問題］ARCADIA No.113の付録はペーパークラフトアストロシティである。 ○ or ×

『QMA』未体験のプレイヤーに贈る
今から始める『QMA』

これから『QMA』を始めようと考えているプレイヤーのために、ゲームの基本となる遊び方を手取り足取り教えよう。

1 まずは「e-AMUSEMENT PASS」を購入しよう

プレイデータを記録・保存するためには、プレイする前にあらかじめ「QMA7」の設置店舗で販売している「e-AMUSEMENT PASS」を購入しておくことが必要だ。すでにほかのKONAMI製品用に購入している人は、そのまま同じカードを使ってデータが保存できるので、新たにカードを追加で買う必要はない。(※「e-AMUSEMENT PASS」がなくてもゲーム自体はプレイ可能。ただしプレイデータの保存はできない。)

「e-AMUSEMENT PASS」 ※販売価格、およびデザインは発売時期や店舗によって異なる場合があります。

2 自分のデータを作ろう

『QMA7』の筐体に「e-AMUSEMENT PASS」をセットしたらコインを投入し、タッチパネルを操作して暗証番号や使用するキャラクターおよび名前を登録しよう(※名前は6文字まで入力可能)。なお、登録後はこれらのデータを途中で変更することはできなくなるので注意! 後悔したりしないよう、名前は遊ぶ前にあらかじめ考えておこう。

暗証番号は毎回プレイするたびに入力が必要となる。

名前は6文字まで入力可能。ひらがな、カタカナ、英数を組み合わせることもできる。

3 チュートリアルで基本をマスター

初回プレイ時は、先生役のキャラクターがナビゲーターとして登場し、基本となる操作方法やクイズの出題形式を懇切丁寧に教えてくれるので、各種クイズの解答方法をしっかり覚えよう。ゲーム中の操作も、すべてタッチパネル方式となっているのでとても簡単だ。(※クイズの出題形式については7ページを参照)。

画面構成や操作方法、データの見方まで隅々まで教えてくれるのだ。

4 さあ、いよいよ全国デビューだ!

チュートリアルを一通りプレイし終わったら、いよいよ本編のゲームがスタート。オススメは「全国オンライントーナメント」モード。自分の知識を存分に発揮しよう。(※ゲームモードについては8～9ページを参照)。

これでキミもアルカディア通? 問2:[三択問題]現在のARCADIAのロゴは、何代目? A:2代目 B:3代目 C:4代目

多彩な出題形式を掌握せよ！

クイズ形式徹底解説

『QMA』に登場する、基本となるクイズの形式は全部で12種類、ジャンルは合計8種類が存在する。まずは出題・解答方法をきちんと理解することが上達への第一歩だ。

出題ジャンルは全部で8種類！

- ノンジャンル※
- ライフスタイル
- アニメ&ゲーム
- 社会
- スポーツ
- 文系学問
- 芸能
- 理系学問

※すべてのジャンルからランダムで出題される

セレクト総合

○×クイズ

○か×かの二択で答えるシンプルなクイズ。正解と思われる方をタッチして解答しよう。分からないときは勘で勝負だ！

四択クイズ

四つの選択肢の中から正解を一つ選ぶ。問題の語尾が「～ですが……」などと途中で分岐する場合もあるのでお手つきに注意。

連想クイズ

正解のヒントとなる4種類の言葉が一定時間おきにひとつずつ表示される。答えが分かったところで、四つの選択肢のどれかをタッチしよう。

キーボード総合

タイピングクイズ

問題文の○で表示された部分に入る文字を直接タイピングして解答する。タイピングする文字が英数になるパターンも。

エフェクトクイズ

問題文と同時に答えとなる言葉が拡大、縮小、モザイクなどの動きを繰り返しながら表示される。漢字の読みを当てる問題が多い。

キューブクイズ

回転するキューブに書かれた文字を組み合わせ、正解となる単語をタイピングして答える。キューブは4、6、8面の3種類がある。

パネル総合

文字パネルクイズ

文字が書かれたパネルを順に選び、正解の単語を作って解答するクイズ。なおこのクイズに限り、一度選んだパネルは途中でキャンセルできないので要注意！

並べ替えクイズ

文字が書かれたパネルをタッチして正解と思われる単語になるように並び替えて解答する。できあがったら「OK」をタッチしよう。

スロットクイズ

リールの矢印部分をタッチして上下に動かし、正解となる単語を作るというクイズ。リールは1個につき4文字ずつ書かれている。

マルチセレクト総合

順番当てクイズ

問題文に従って、三つまたは四つの選択肢を順番にタッチして解答する。順番を一つでも間違えると不正解になってしまうので、解答はくれぐれも慎重に！

線結びクイズ

左右に分かれた選択肢の中から関連しているもの同士を線で結んで答える。全ての答えが分からなくとも、一つでも正解の組み合わせが分かれば、消去法で選択肢は絞れるぞ。

一問多答クイズ

四つの選択肢の中から、正解と思われるものをすべて選んで答えるクイズ。正解がいくつあるのかを的確に見切るための豊富な知識が必要とされるのだ。

ランダム

上記すべてのクイズ形式がランダムで出題される。ただし、「ランダム」のセレクトが可能になるのは特定の階級以上に昇級したプレイヤーに限定されるので注意。

これでキミもアルカディア通？ 問3:[三択問題]今年の闘劇'10は、通算何回目？ A:6回目 B:7回目 C:8回目

遊び方いろいろ！
ゲームモード説明

豊富なゲームモードが存在するのも『QMA』シリーズならではの大きな魅力の一つ。新登場の「協力プレイ」モードも合わせてバッチリ解説しよう。

全国オンライントーナメント

全国各地の『QMA』設置店舗で遊んでいるプレイヤーとランダムでマッチングされ、リアルタイムでクイズ対戦が楽しめる定番のゲームモード。トーナメントは途中で敗退しないかぎり、予選から決勝に向けて勝ち進んでいく。また、トーナメントの成績によってプレイヤーの所属する組が変動する。

ドラゴン組
フェニックス組
ミノタウロス組
ガーゴイル組
ユニコーン組
フェアリー組

高 ← レベル → 低

① 予習

トーナメントのマッチングの最中は、自由にジャンルや出題形式を選んでクイズが楽しめる。6問ワンセットで出題され、規定の得点を超えたら合格となる。

◀選べる出題形式は階級が上がると徐々に増えていく。

▶合格すると★マークが増えて、出題レベルがアップする。

② 予選 （16→10名勝ち抜け）

最大16名までのプレイヤーが同時に対戦することが可能。前半と後半の2部構成になっていて、それぞれ異なる出題ジャンルおよび形式の問題が出題され、上位10名までが準決勝に進出。

◀16名未満の場合は足りない人数分CPUがエントリーする。

▶成績は前・後半の合計得点で集計され、11位以下は敗退。

③ 準決勝 （10→4名勝ち抜け）

予選で勝ち残った10名のプレイヤーによる勝ち抜き戦で、出題されるクイズのジャンルおよび出題形式はランダムで決定される。次の決勝戦に残れるのは上位4名までという狭き門だ。

準決勝は競争率が激化。1問のミスが命取りに！

④ 決勝

出場する四人のプレイヤーがそれぞれ好きなジャンル・出題形式などを選択することができる。各プレイヤーが選択したクイズが3問ずつ出題される。

◀自分の得意なジャンルでライバルに差をつけよう！

▶決勝で1位を取れれば優勝。全力を尽くして優勝を目指そう。

店内対戦

同じ店にいるプレイヤー同士で対戦するゲームモード。全国トーナメントの決勝戦と同様、一度に最大4人まで参加可能で、各プレイヤーが選択したジャンルの中からクイズが出題される。

ゲームイベントなどで使われるモードで、対戦相手との勝負の空気を共感できるぞ。

店内対戦では最大四人のプレイヤーが同時に参加できる。

ジャンル選択も可能。相手の正解率グラフも参考にしよう。

プレイ中は選択したジャンル別に1～4回戦と表示される。

検定試験

さまざまなテーマに沿った問題に挑む「検定試験」モードは今作でも健在！ 数あるテーマの検定試験から一つを選んで、一人でクイズに挑戦するモードだ。全国オンライントーナメントと違って、リアルタイムで競うわけではないが、獲得したスコアに応じてランクが認定され、全国ランキングの順位が発表されるぞ。

稼働してしばらくは、写真の通りの三つの検定がプレイできる。

一つのテーマについて、広く深く問題が出題される「検定試験」モード。自分自身の知識が極限にまで試されるので、自信のあるテーマの検定が現れた時はぜひともプレイしてほしい。

これでキミもアルカディア通？ 問4：[三択問題]初代ARCADIA編集長は眼鏡っくす○？ ○の中に入るものを次の中から答えよ。 A:森 B:林 C:木

NEW!

「協力プレー」モード

モンスター出現!

「QMA7」に搭載された数々の新システムの中でも、特に目玉となるのがこの「協力プレー」モード。仲間同士で力を合わせてダンジョンを突き進め!

店内および店外のプレイヤー同士で、最大四人までが同時に参加可能。エントリーが終了すると、まずはダンジョンの地下1階からスタート。出題されるクイズに答え、合計得点が目標値を超えていれば次のフロアへ進むことができる。また、目標値を達成してクリアが確定したときにモンスターが出現するが、モンスターを討伐できた場合は次のフロアに進むときに獲得ボーナスがアップ。さらにフロアによっては手強いボスモンスターが登場するぞ。仲間と協力して討伐しよう。

本モードに限り全員で協力して解答する新形式クイズが、参加している人数によって最大3種類出題されるのも大きな楽しみの一つ。みんなの知恵と知識を結集し、チームワークを発揮して勝利をつかめ!

ノルマをクリアして先へ進め!

プレイヤー全員の合計した成績が目標値(ノルマ)を超えていればクリアとなるのだ。

みんなで力を合わせて勝利をつかもう!

○×多数決クイズ

解答する方法は通常の○×クイズと同じだが、全員の出した解答のうち多かった方の答えが最終的な解答となる。その解答が合っていれば全員が正解となるユニークなクイズだ。

ちなみに四人でプレイしていた場合は、正解の選択肢を三人以上選べば正解となる。

多数決で最終的な答えが決定され、それが合っていれば何と全員が正解扱いとなる!

協力文字パネルクイズ

プレイヤーが一人一文字ずつ文字パネルを入力して、正解となる言葉を完成させるクイズ。だれが何文字目の言葉を入力するのかは、その都度ランダムに変化する。店内のプレイヤー同士で遊んでいるときは、みんなで答えを教え合いながらプレイすれば、正解率も楽しさもグンと増すことだろう。

プレイヤーごとに指定された文字を入力。ほかのプレイヤーの解答は画面に表示されないのだ。

多答リレークイズ

問題文を読んで、正解と思われるものを八つの選択肢の中から一人一つずつ順番に解答し、全員が正しい答えを選ぶことができれば正解となる。制限時間は20秒で、最初に答えるプレイヤーが手間取っていると、そのぶん次のプレイヤーの持ち時間がどんどん少なくなってしまうのだ。

解答は一人1回ずつ順番に行なう。このクイズも解答順はランダムで変化する。

「協力プレー」モードにはさらなる秘密が!

e-AMUSEMENT PASSを普通に使用してプレイすると、ダンジョンの地下2階までプレイ可能。しかし、ある方法を使ってプレイすると地下3階以降もプレイが可能となるのだ。その方法とは……!?

次ページに続く

アーケードゲームもいよいよ電子マネーの時代に突入！

「PASELI」徹底活用術

2010年3月、KONAMIが電子マネーシステムをついにスタート！
対応機種第1号となる「QMA7」での利用方法およびサービス内容を説明しよう。

「PASELI」とは？

新しい遊びを提案するKONAMIの電子マネーのこと。PASELIによってゲームとプレイ料金が連動した新たな遊びが実現。PASELIを使うといろいろなモードやサービスなどが楽しめ、遊びの幅がぐんと広がるのだ。

本サービスを利用するためには、普段使用しているe-AMUSEMENT PASSを携帯電話やパソコンで登録し、利用設定を行なった後、クレジットカードやプリペイド式電子マネーなどでチャージすれば準備完了。あとはいつも通りに、ゲームプレイ時にe-AMUSMEENT PASSをセットすれば、PASELIを使ったゲームが遊べるようになるのだ！

・「PASELI」公式サイト：http://paseli.konami.jp

特典1 「協力プレー」でさらに先のステージへ進める！

「協力プレー」モードにおいて地下2階をクリアした後、「PASELI」を使用している場合はコンティニューするとさらに地下3階以降へと進むことができる。そして地下5階まで進むと、今までのモンスターよりもはるかに強力なボスモンスターと戦うことができるのだ！

以後、ボスモンスターは5フロアごとに出現するようになっているので、みんなで地下何フロアまで進めるのか、自分たちの知識の限界にぜひチャレンジしてみよう！

ボスモンスターはクイズを1、2問正解しただけで倒すことなどとうてい不可能。倒せるまで辛抱強く戦え！

特典2 「協力プレー」のコンティニュー料金は成績で変動！

前フロアの成績に応じて、次フロアへのコンティニューに必要なPASELIが変動するいう実にありがたいサービスも用意されている。クイズの実力をアップさせれば、さらに消費するお金も節約できるのでまさに一石二鳥だ！

「協力プレー」でフロアをクリアした直後の画面。成績次第でコンティニューに必要なPASELIが変動！

特典3 間違えたクイズの復習ができる！

各モードのゲーム終了後に一定のPASELIを支払うことで、何とプレイ中に間違えてしまったクイズに再度挑戦することができる。弱点を克服するためには、まさにもってこいの新サービスだ。

同じ問題に再挑戦して、二度と正解を忘れないよう頭の中にたたき込め！

今がチャンス！ 「PASELI」デビュー記念プレゼントキャンペーンを実施中！

現在、KONAMIでは「PASELI」を使って「QMA7」をプレイして応募すると、抽選で2,500人に「PASELI×クイズマジックアカデミー7オリジナルe-AMUSEMENTパスケース」が当たるキャンペーンを実施中。応募の締め切りは4月17日までとなっているので、欲しい人は今すぐ参加しよう！　なお、詳しい応募方法は左上の「PASELI」の公式サイトを参照のこと。

締め切りマジカ！ご応募はお早めに

『QMA』がさらに10倍楽しく遊べる方法を伝授！
『e-AMUSEMENT PASS』でますます広がる『QMA』の世界

ただクイズを解くだけが『QMA』にあらず！「e-AMUSEMENT PASS」を使ってプレイすれば、クイズ以外にもいろいろな楽しみ方ができるのだ。

「魔法石」を集めて階級アップ！

ゲーム終了後にクイズの成績に応じた「魔法石」が授与される。これを一定数以上集めることで、プレイヤーの階級がアップするようになっている。ゲーム開始時は「修練生10級」からスタートし、その後「魔法石」が一定数に達すると9級、8級と順に級が上がり、「修練生1級」からさらに階級をアップさせると、今度は「見習魔術士10級」へとクラスアップするのだ（※下図参照）。

プレイ終了時にもらえる「魔法石」は、RPGでいうところの経験値だと思ってもらえればいい。

新アイテム「クマフィー」を集めてみよう

『QMA7』の新要素として、ある一定の条件を満たすと、「クマフィー」を獲得できるようになった。「クマフィー」とはクマの形をした可愛らしいトロフィーのことで、出現条件はさまざま。「クマフィー」にはそれぞれ金、銀、銅色といった種類があり、銅→銀→金の順に獲得難易度が上がってくる。

また、特別な条件を満たすとレインボー色の「クマフィー」がもらえるようにもなるらしい。どうやったらレインボーが手に入るのかは、プレイしてからのお楽しみだ。

獲得条件の一部、および入手した「クマフィー」はマイルームで確認することができる。

「マジカ」を使ってカスタマイズアイテムを購入

「マジカ」は「店内対戦」以外のモードでプレイすると獲得することができるポイントの一種。集めた「マジカ」は、購買部でキャラクターのカスタマイズ用アイテムやあいさつコメントを購入するためのお金として使用することができる。また現時点では実装されていないが、「PASELI」のポイントを使用してアイテムを購入するシステムも近日導入される予定だ。

購買部でのアイテム購入風景。品数の豊富さにはびっくりすることウケアイだ。

服装以外にもアクセサリーやマッチング時に表示されるコメントまでもが販売されている。

装備中のアイテムは、購買部メニュー内のマイルームに行けば確認することができる。

DS版『QMA』との連動サービスも利用せよ！

現在発売中のニンテンドーDS用ソフト『クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～』に搭載されている「QMAリンク」機能を使用して、『QMA7』における復習クイズをダウンロードして遊ぶことも可能。利用の際はWi-Fi通信をするか、または「e-AMUSEMENT SPOT」と呼ばれる無線LANスポットを設置しているお店に行ってネットワーク接続すればよい。ただし、サービスを利用するにはあらかじめ「KONAMI ID」を取得してe-AMUSEMENT PASSを登録する必要がある。

発売日：2010年2月11日
対応機種：ニンテンドーDS
ジャンル：コミュニケーションクイズゲーム
価格：5,250円（税込）

「最近実力が伸び悩み気味で……」と嘆いてるそこのキミ、「e-AMUSEMENT PASS」と「KONAMI ID」を準備して今すぐクイズをダウンロードだ！

これさえあればいつでもどこでも復習が可能。正解を覚えるまで、あとはひたすら勉強、勉強！クイズは一日にしてならず……。

表情集

ちびキャラギャラリー

ふっ!それが真実かな?

ハルト

(CV:福山潤)

真実を追い求めているらしいが、周りには疑い深いだけと思われている。

ボイスリスト

予習開始時	「審判の始まりだ」
正解	「ふっ!それが真実かな?」/「ふっ!必然だ!」/「くくっ!解明済みだ」
不正解	「何!?くくっ、そうか!」/「なっ!?それ以外ということか」/「なっ!?ふっ、分かったぞ…」
時間切れ	「くっ!?時空のゆがみか…」
単独正解	「見ろ!この現状を!」
単独不正解	「ぬぁっ!?やめろ…見るな…」
予習合格	「では、ティータイムだ」
予習不合格(おしおき)	「わ…我に力を与えよ!」
コンティニュー時	「新たな真実を見つけよう」/「俺の存在こそが正解だ」/「実に良い選択だ」
ゲーム終了	「決済がおりぬとは…!」

デザイナーコメント

ハルトが完成したのはギリギリのタイミングでした。なかなかいいアイデアが浮かばなくて……。自意識過剰の男子キャラという設定はどうだろう、と意見を頂いたところで最終的な案が決まりました。

ハルトは気持ちのいいキャラクター?

デザイナーインタビュー(P022)でキャラクターについて語っていただいたが、その中で最も異色を放っていたハルト。斉藤氏曰く「ハルトは意地の悪そうなメガネの男の子だけど、セリフが特徴的で考えが合う人であれば負けてもノリノリで楽しめるような気持ちのいいキャラクターになっています」とのこと。

QMAこぼれ話

新キャラの制服について

新キャラクターは今までのシリーズとは別の学校の生徒という設定であるため、これまでのシリーズに登場したキャラクターとはデザインが変わっている。セーラー服型のえりがついていたりして、少し違った新しさが感じられる制服となっている。新旧の制服を見比べると新しい発見があって楽しいかも？

メディア

（CV:喜多村英梨）

エルフ族で医療科の生徒。興味を持つと首を突っ込みたくなる性格。

ボイスリスト

[illegible]	「おねがいしまーす」
[illegible]	「きゃっ、やったぁ！」／「うふっ、いい感じ！」／「これよこれ！」
[illegible]	「あーんもう！」／「間違えたー。」／「これじゃないのー？」
[illegible]	「あん待ってよぉ！」
[illegible]	「きゃは！私だけよ！」
[illegible]	「え！？なんでー！？」
[illegible]	「ありがとうございまーす！」
[illegible]	「きゃああっ！いったーい！」
[illegible]	「はーい、行くわよぉ！」／「そうこなくっちゃね！」／「続けることが大事よね」
[illegible]	「また今度にしましょうか」

デザイナーコメント

メディアは髪型とかだいたいの全体像はすぐに作れたのですが、ディテールのところでかなり悩みましたね。看護士さんぽいコスチュームと、今までに登場したキャラクターが着ている制服との兼ね合いをどうするかでも随分苦労しました。

レオン（CV:檜山修之）

ボイスリスト

予習開始時	「準備完了!」
正解	「マジでもらったぁ!」／「知ってたぜ!」／「よっしゃあ!」
不正解	「マジで!?」／「はずしたか」／「違うってか?」
時間切れ	「ちょ!?　待ってくれ!」
単独正解	「知ってるんだぜ!」
単独不正解	「げ!　やっちまった」
予習合格	「こんなもんだぜ!」
予習不合格(おしおき)	「いだだだっ!」
コンティニュー時	「気合い入ったあっ!!」／「そうくると思ったぜ!」／「「まだ終われないよな!」
ゲーム終了	「じゃ、また今度な!」

通常　正解　不正解　考え中　勝利

よし、俺と勝負しろ!

勝負好きな熱血少年。父が大賢者で何かとその陰口を言われるのも父親も嫌いらしい。

セリオス（CV:子安武人）

ボイスリスト

予習開始時	「始めていただこう」
正解	「常識だ」／「当然のこと」／「知っている」
不正解	「何だって!?」／「なぜだ!」／「この僕が!?」
時間切れ	「何をしている!?」
単独正解	「ふっ、知らないのか?」
単独不正解	「なんという失態だ!」
予習合格	「普通の結果だな」
予習不合格(おしおき)	「ぐああっ!バカな!」
コンティニュー時	「よし、それでいい」／「ふっ、分かっているな」／「まだ終われないらしいな」
ゲーム終了	「またここで会おう」

通常　正解　不正解　考え中　勝利

僕の力を見たいか?

常に冷静沈着であり、自分の持つ力には絶対的な自信を持っている。

ユウ（CV:佐藤利奈）

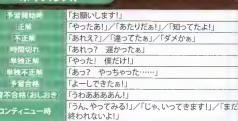
ボイスリスト

予習開始時	「お願いします!」
正解	「やったあ!」／「あたりだぁ!」／「知ってたよ!」
不正解	「あれえ?」／「違ってたぁ」／「ダメかぁ」
時間切れ	「あれっ?　遅かったぁ」
単独正解	「やった!　僕だけ!」
単独不正解	「あっ?　やっちゃった……」
予習合格	「よーしできたぁ!」
予習不合格(おしおき)	「うわあああん!」
コンティニュー時	「うん、やってみる!」／「じゃ、いってきます!」／「まだ終われないよ!」
ゲーム終了	「それじゃ、またここでね」

サツキの弟。姉を心底慕っており、自分も賢者になることが夢。

通常　正解　不正解　考え中　勝利

じゃ、いってきます!

シャロン（CV:浅野真澄）

ボイスリスト

[illegible]	「お願いいたします」
[illegible]	「当然ですわね」／「もちろんですわ」／「知ってましたわ」
[illegible]	「なぜです!?」／「なによそれ!?」／「そんなはずないわ!」
[illegible]	「待ちなさいよ!」
[illegible]	「みなさんご存じないの?」
[illegible]	「なな何かの間違いよ!」
[illegible]	「まずまずですわね」
[illegible]	「きゃああっ!　なぜですのっ!?」
[illegible]	「し、仕方ありませんわね!」／「も、もう一度くらいいいかしら……」／「そ、それなら参りましょうか?」
[illegible]	「では、ごきげんよう」

通常　正解　不正解　考え中　勝利

富豪の娘でプライドの高いお嬢様。本音を口にすることが苦手。

し、仕方ありませんわね!

これでキミもアルカディア通?

ユリ（CV:広橋涼）

ボイスリスト

予習開始時	「おねがいしまっする!」
正解	「あたりー!」／「できるじゃない!」／「知ってる知ってる!」
不正解	「なんでよー!」／「できてない!」／「間違ってる!?」
時間切れ	「わぁ待って待って待って!」
単独正解	「わたしは本気だぞ!」
単独不正解	「次は本気出す!」
予習合格	「できたできたー!」
予習不合格（おしおき）	「痛いたいたいたい!」
コンティニュー時	「よっしゃいけー!」／「はりきって行くよ!」／「そうだよねー」
ゲーム終了	「またいつか会おう!」

格闘学科の生徒。頭を鍛えるため学業にも専念し始め現在に至る。

わたしの技を見てみなさい!

リエル（CV:後藤邑子）

ボイスリスト

予習開始時	「お願いいたしまーす」
正解	「やりましたよー」／「あたりでーす!」／「うわーい!」
不正解	「違ってたよぉ……」／「はずれでしたぁ」／「あれっ？　はうううう……」
時間切れ	「はわっ!　時間が……」
単独正解	「わたしだけの得点ですよ!」
単独不正解	「あう!　やってしまいました……」
予習合格	「ありがとうございまーす!」
予習不合格（おしおき）	「ひゃあああんっ!」
コンティニュー時	「はりきって参りましょう!」／「毎度ありがとうございまーす!」／「もう1回、やってみます!」
ゲーム終了	「また来てくださいね」

商業科の生徒で、学科授業以外の時間は購買部で店員として働いている。

はい、よろこんで!

これでキミもアルカディア通？

先生紹介

先生たちは各々が担当ジャンルを持っており、予習などで担当するジャンルのクイズを選ぶとその先生の授業を受けられるのだ。

ノンジャンル

サツキ先生

(CV:佐藤 利奈)
おしおき魔法の意味をエリーザから聞き、戸惑いが消えたらしい。

アニメ&ゲーム

マロン先生

(CV:水橋 かおり)
こう見えても17歳、と言ってる自分も説得力が無いと感じている。

スポーツ

ガルーダ先生

(CV:若本 規夫)
鳥でも人でもない。むしろ超人というべきパワフルな肉体と精神の持ち主。

芸 能

フランシス先生

(CV:笹沼 尭羅)
ナルシストだが駄洒落好き。新たなアカデミーの登場で密かに興奮ぎみ。

ライフスタイル

リディア先生

(CV:牧島 有希)
エルフ族の教師。少し天然系の性格だが若さ故のものらしい。

社 会

エリーザ先生

(CV:井上 喜久子)
魔物と新たなアカデミーの存在を実は知っていたらしい?

文系学問

アメリア先生

(CV:たかはし智秋)
実はとてつもない魔力を秘めており、怒らせると強烈な魔法が放たれるらしい。

理系学問

ロマノフ先生

(CV:郷里大輔)
アカデミーに秘められた謎を知る。新たなアカデミーの存在も知っていた?

これでキミもアルカディア通!? [illegible]

マジックアカデミー 校内&学校周辺案内

ここでは、ゲーム中に登場する背景イラストをデザイナーコメントと一緒に掲載。QMA7の世界を覗いてみよう。

マジックアカデミー周辺地図

学校周辺は以下の地図通り。遺跡や地下街、コロシアムなどファンタジー要素満載の世界観を堪能しよう。

火山

きのこの森

魔法といえばキノコ。ここだけ異色な場所になってしまいました。

遺跡

さまざまな地下道が広がっている遺跡。冒険といえば、古代魔法王国の遺跡というのがファンタジーの定番です。

コロシアム

天のコロシアム

海

洞窟

砂漠

グランドアカデミー

地上にある新登場の魔法学校。QMA1作目からあった、黒いアカデミーを出したいという案が実現しました。

桟橋

港

街やアカデミーが海に囲まれているので、港が賑わっています。漁業が盛んなようです。

街

アイコたちが住む賑やかな街です。中欧の統一された屋根をイメージしました。

地のコロシアム

地下街

魔法道具は地下で売っているという設定。怪しげな雰囲気が出ています。

これでキミもアルカディア通?

校内背景イラスト集

全国オンライントーナメントモードの予選は学校内が舞台となる。ここでは、予選舞台となる校内の様子を紹介。プレイ中は問題に集中して見れないところを隅々まで見て回ろう。

予選前半背景

教室　レイアウトはそのままに、内装を石造りにリフォームしました。前作までよりもシックになったでしょうか。

家庭科室　リディア先生のキッチンをイメージしました。明るくて可愛らしい家庭科室です。

図書室　魔法学校のイメージに直結するので、シリーズ通して大事にしている場所です。雰囲気のある絵になっています

視聴覚室　ステージもあり、小規模な集会ホールとしても使えるような設定になっています。

実験室　初期のころから変わらないイメージです。ロマノフ先生は模様替えとかしなさそうですね。

予選後半背景

職員室　個性ある先生たちが集まる場所を出したかった。どの机がだれの席か分かりますでしょうか?

食堂　ヨーロッパの食堂をイメージ。学校の割には、ちょっと豪華な食事が出そうな雰囲気になりました。

プール　スクール水着があるのにプールが無いのがおかしいという事で制作。学校というよりリゾートっぽいデザインに。

廊下　エントランスホールから続く、一階の廊下のイメージ。荘厳ですね。

マジックアカデミー

今作は、アカデミーがモンスターに襲われて墜落するというストーリーのため、今までと異なる暗い雰囲気のタイトル画面にしました。

新キャラクター誕生の秘密に迫る!

QMA7 イラストレーターインタビュー

今までのシリーズ作品とは異なる特徴を持つキャラクターが登場するようになったのはなぜなのか？　さらに近々新キャラが追加されるという気になる話も!?　『QMA』の世界観制作に携わるキーマン二人を直撃!

PROFILE

吉岡英一 EIICHI YOSHIOKA

歴代『QMA』シリーズのキャラクターデザインを担当。歴代の個性的なキャラクターたちは、同氏のイマジネーションにより生み出された。

斉藤昌宏 MASAHIRO SAITO

『QMA』シリーズの世界観の[illegible]

——まずは『QMA7』から登場する新キャラクターのお話からおうかがいます。今回追加された四人はどのような経緯で作られたのでしょうか？

吉岡　人数と男女比の指定がありましたので、それを聞いた上で私の方で原案となるイラストを描きました。

斉藤　私からあらかじめ各キャラクターごとにだいたいこんなコンセプトのキャラクターで、と伝えて作ったものと、先に吉岡がラフ案を考えてあったものを元に制作したものとがあります。いくつかあった候補の中から、最終的に残ったのが今回採用された四人のキャラクターというわけですね。

——新キャラクターの名前は、それぞれどのようにして決まったのでしょうか？

斉藤　名前は全部私が考えました。イメージをする時のやり方として、適当に言葉を並べてみてからこれがいいと思ったのを感覚で選んでいます。また、後でシナリオとかを書くときにどんな名前だったらしっくりくるのかを考えて決めるようにもしています。

——それでは、新キャラクターのデザインやコンセプトについて、一人ずつ順番にお話をお聞かせいただけますでしょうか。

吉岡　まずメディアについてですが、髪型などだいたいの全体像はすぐに作れたのですが、ディテールのところでかなり悩みましたね。イメージカラーはずっとピンクにしようと思っていたのですが、ピンクばかりが重なったりするとバランスというかサジ加減がなかなかうまくいかなくて……。それから看護士さんぽいコスチュームと、今までの『QMA』シリーズに登場したキャラクターが着ている制服との兼ね合いをどうするかでも苦労しました。

斉藤　いくつか上がった候補の中から、開発チームのみんなが「これいいよね！」と意見が一致して最初に採用が決定したのがメディアなんですよ。すぐに決まったので、昨年のロケテストの際もゲーム中に登場させることができましたね。

吉岡　アイコに関してはほとんど悩んだりせずに作れました。サラッと描いた原案を斉藤に見せたところ、「これは使いやすい」ということですんなり採用になりましたね。制服のデザインに関しては、今までの基本デザインを踏襲しつつもセーラー服型のえりをつけたりして、以前とはちょっと違った新しさが出るように工夫しました。

斉藤　アイコについては、イラストを見た瞬間にすぐ名前がひらめきました。他にも候補はいくつかあったのですが、この名前が一番ピッタリだなあと。

吉岡　ミューの場合は、先に幼女系のキャラクターを一人入れようというコンセプトが決まっていたので早く制作に取り掛かることができたのですが、髪型はロングツインテールにしようかなあとか、それとも黒髪のロングがいいのかなあとか、完成するまでいろいろと難航しました。特に髪の色についてはなかなか決まらなくて、締め切りのギリギリになって斉藤から「薄紫にしよう」という意見をもらいつつ、いくつかの候補案を描いていろいろな人の意見を聞きながら手直しをしてようやく完成しました。また髪と袖の部分のデザインについては、花びらをイメージした飾りをつけて柔らかさが出るようにしたいな、と思って考えたものです。

斉藤　最終的にミューは無表情系のキャラクターになりましたが、実は当初案では明るくて笑っているような表情もあったんですよ。ですが、途中から今までに無いタイプのキャラクターを作ろうということで現在の形に落ち着きました。

吉岡　ハルトが完成したのもギリギリのタイミングでした。なかなかいいアイデアが浮かばなくて……。

斉藤　キャラクターのコンセプトもずっと固まらなかったので、自意識過剰な男子キャラという設定はどうだろう、と意見を出したうえで最終的な案を決めました。制服のデザインについても、今までとは違うものにしようと考えて作りました。

吉岡　ですから、ハルトの制服も少しだけ襟元の部分とかをいじったりして、従来のものとは微妙にデザインを変えてあるんです。

——既存のキャラクターについても、特にちびキャラのデザインは過去のシリーズ作品に比べて随分変わった印象がありますが、これも吉岡さんがデザインをお考えになったのですか？

斉藤　ちびキャラについては別のデザイナーが担当しています。通常のキャラクターとは頭身が違うために動きを作るのがとても難しいので、モーション担当の人にお任せして自由に作ってもらいました。前作よりも使えるポリゴン数がかなり増えましたので、髪の毛や服がフワフワなびいたりして今までよりもかなり滑らかに動くようになっていますよ。

吉岡　私のほうでも絵コンテを描いたり、ちびキャラの担当者から意見を聞かれたときにはいろいろ答えたりもしましたが、基本的にはモーション担当のみなさんにお任せする形ですね。

斉藤　それと、旧キャラのアニメーションは基本的に『QMA5』と同じ動きになっているんですけど、実はよく見ると微妙に違っているキャラがいます。興味のある方はどこが違っているのか、遊びながらぜひ探してみてください。

——今回の新キャラクターは、いずれも歴代のキャラクターが通うアカデミーとは別の学校という設定になっていますが、アカデミーを増やした理由はそもそも何だったのでしょうか。

吉岡　以前から今までとは違うデザインの制服を着たキャラクターを出したいなあとずっと思っていたんですよ。

斉藤　じゃあ登場させるにはどうしたらいいかと考えた結果、別のアカデミーの生徒にしようという考えに落ち着きました。以前のサンダースみたいに、転校生という設定とは別の方法で出したいという考えがあったのも理由のひとつですね。

——ダンジョン出てくるモンスターのデザインも、すべて吉岡さんのデザインなのでしょうか。

吉岡　いいえ、モンスターの絵はデザイン担当のスタッフ総出で手分けして描きました。

斉藤　各デザイナーごとに自分の好きなモンスターを自由に描いてもらっています。人によってタッチが微妙に変わっていたりしますが、それぞれ違った味がありますのでこれはこれでみなさんにきっと楽しんでいただけるのではないかと思いますよ。

——それでは最後に、「アルカディア」読者のみなさんにぜひメッセージをお願いします。

斉藤　今回は新しい舞台で、それぞれのキャラクターを取り巻くストーリーを盛り込んでいますし、近々新キャラの追加も予定していますので、そちらも楽しみにしていてください。

吉岡　新モードの協力プレイのほうも、本当にゲームらしくて面白く仕上がっていると思います。ぜひ「PASELI」を使って遊んでみてください！

『QMA』の魅力を語り尽くせ!

QMA7 トッププレーヤー座談会

今年2月に開かれた、「第8回全国大会 学期末試験 ～AOU特別杯へ行くのは誰だ!?～」の上位入賞者5名が一挙集結! トッププレイヤーならではの、『QMA』の楽しみ方や攻略のコツなどを語っていただきました。

——「QMA」のエキスパートであるみなさんは、このゲームのどんなところに最も魅力を感じますか？

たけしたKこ（以下たけした） ほかのゲームと違って、やり込んでいくうちに自分が強くなっていることが確実に分かるのがいいところだと思います。遊べば遊ぶほど正解率が上昇したり、トーナメントで決勝に残ったり優勝できたりするので、自分の知識がどんどん増えていくのが実感できますからね。

まよちゃん 昔よくゲーセンにあったクイズゲームのように、一人か二人で遊んで3回お手つきしたらおしまいみたいなシステムじゃなくて、プレイヤー同士で対戦ができることですね。自分は子どものころからテレビのクイズ番組が大好きで、「ウルトラクイズ」や「アタック25」をよく見ていたこともありましたからなおさらですよ。

ミラン 自分で目標を立ててプレイしやすいことですね。今日は一つ上の組まで行こうとか、実力試験でSランクを取ろうとか。それから、だれでも何かしら得意なジャンルが見つかるのもいいですよね。

ねっとうCM（以下、ねっとう） 自分が昔よく聞いていた、好きな音楽の問題とかが出題されると何だかとてもうれしくなっちゃいますね。一般的には全然なじみのない作品とかの問題があると、「こんなのも聞いてくるのかよ！」なんて思いながら楽しめますから。

——みなさんが日ごろやっていらっしゃる、『QMA』の上達のコツとかがあれば教えてください。

たけした 最初のうちは予習でいろんなジャンルを満遍なく遊んでみて、自分がどれが得意なのかを探してそれを伸ばしていくのがいいと思います。得意分野は遊んでいてとても面白いですしね。

[illegible] そうですね。予習はどれか一つのジャンルだけをずっとやり続けて、トーナメントでも決勝に残ったときも同じものを選んで、もうほかのだれにも負けないと思えるぐらいになるまでやるのが一番有効だと思いますよ。

たけした で、決勝や店内対戦で自分が投げたジャンルの問題を一つだけでもいいから単独正解ができれば、「これでもう俺の勝ちだ！」みたいな体験ができればもうシメたものですよね。

まよちゃん 何か得意なものができたら、今度は別のジャンルでもう一つ得意なものを作るようにするのもいいですよね。それができたら、また別の得意ジャンルを作るという方法を繰り返す、と。

つぼハ 店舗大会を目標にしてプレイするのもいいと思いますよ。たとえばアニメ・ゲーム限定の大会に出ようと思ったら、その日までずっとアニメ・ゲームをやり続けて覚えるようにするとか。

——苦手なジャンルを克服する方法とかがあればぜひ教えてください。

ねっとう まずはメジャーな作品や有名人の情報とかから覚えていくのがいいと思いますよ。自分は歴史をずっと苦手にしていたので、「漫画日本の歴史」とかを読んで知識の下地を作りましたね。

ミラン 私はテレビをほとんど見ないせいでサブカル系が全然分からないので、雑誌をたくさん読むようにしてますね。スポーツの場合は、ダンナといっしょに野球を見に行ったりしたときに覚えたりとか。

つぼハ 自分はスポーツが全然ダメで、このゲームを始めるまでは野球のルールも全然知らなかったんですよ。それで、予習のときはずっとスポーツばかりやり続けて、その間はほかのジャンルは一切やらないようにしましたね。

たけした そう、そのぐらい徹底してやらないとできるようにはならないですよね。それと自分の場合は、苦手なジャンルを根本から興味が出るようなアプローチをするようにしています。歴史の教科書とか、小説を読むようにしたりとか。QMAを始めたころに、全然知らない漫画の問題が出てきたときに相手がみんなすごい勢いで解答しているのに、自分だけが置いていかれてこりゃマズイぞと思った経験があるんですよ。それで、後で漫画喫茶に行って出題された漫画を全巻読んで勉強したこともありましたね。みんな知っているのに、自分だけが知らないというのはやっぱり悔しいですから！

——それでは、これが最後の質問です。みなさんにとって「QMA」とはどんな存在ですか？

たけした 今まで自分が遊んだ対戦ゲームの中で一番上達が実感できて、しかもたくさんの知識を身につけることができたのでもう最高です！

つぼハ 自分にとっては水と同じで、普段の生活には欠かせないもになっていますね。

ミラン 魅力的な対戦ゲームであると同時に、自らの好奇心を満たしてくれる存在です。

ねっとう 100円入れれば全国対戦ができる手軽な「ウルトラクイズ」とでも言えばいいでしょうか？ 今でも本当に全国の人たちと対戦してるのかな、なんて思うときがありますし（笑）。

まよちゃん もう一つの自分を見せてくれたゲームですね。出題されたクイズの正解を調べるために読んだ漫画などの作品を、これをきっかけにして興味を持つようになったりしていますからね。

《座談会参加プレイヤー5人衆》

たけしたKこ氏（AOU特別杯優勝）

よく遊ぶお店	大久保アルファステーション（東京）
得意ジャンル	芸能
最初に遊んだ「QMA」シリーズ	「QMA4」

6じにつぼハ氏（AOU特別杯第3位）

よく遊ぶお店	ゲームゾーンウエーブ（東京）
得意ジャンル	文系学問
最初に遊んだ「QMA」シリーズ	「QMA2」

ミラン氏（AOU特別杯第4位）

よく遊ぶお店	ゲームシティ国分寺南（東京）
得意ジャンル	ライフスタイル
最初に遊んだ「QMA」シリーズ	「QMA」（初代）

ねっとうCM氏（AOU特別杯第5位）

よく遊ぶお店	ウェアハウス川崎（神奈川）
得意ジャンル	芸能
最初に遊んだ「QMA」シリーズ	「QMA3」

まよちゃん氏（AOU特別杯第6位）

よく遊ぶお店	タイトーステーション旭（千葉）
得意ジャンル	理系学問
最初に遊んだ「QMA」シリーズ	「QMA」（初代）

突然ですが、ここでクイズです!

担当編集の要望により、座談会の最中にワタクシ、たてしゅ作の抜き打ちクイズが出席者に出題された。さあ、キミも一緒にレッツチャレンジ! （※カッコ内は出席者の正解率、答えは欄外に掲載。）

『QMA』シリーズ開発スタッフの重鎮たちが激白!

QMA7 開発者インタビュー

今回の特集記事の大トリを飾るのは、クイズゲーム開発の巨匠たちが語る「QMA7」の開発秘話やゲームの楽しみ方についての貴重なアドバイスが満載のインタビューだ。全員必読!

――「QMA7」の開発が正式にスタートしたのは、たいたいいつごろからになりますか？

[illegible]　今回も例年通りのスケジュールで、前作が発売して1カ月ほど過ぎたタイミングで企画を考え始めました。『QMA6』で再編成したジャンルやキャラクター人気などの稼働状況を見つつ、『QMA7』では仕様を変更するのか、それともそのままにするのかなどの詳細を決めていきました。

――今回から使用している基板が変わったというウワサがあるのですが、これは事実でしょうか。

高山　はい、本当です。基板がパワーアップしたおかげで使用できるポリゴン数が増えたり、並び替えとかタイピングクイズで答えを入力するときのレスポンスも向上していますよ。

――「QMA7」の目玉となるのが、新要素の「協力プレー」モードではないかと思いますが、このモードはどのような経緯で導入が決まったのでしょうか？

濱野　今までのシリーズ作品は、自分以外の全員がライバルになる「ガチバトル」のシステムにずっとこだわって作ってきましたから、入り口はとてもカジュアルだけど中身はかなりストイックなものになっていました。トーナメント戦にしても、優勝した人だけしか祝福してもらえないですしね（笑）。そこで、以前からやろうと思っていて実現できずにいた協力プレイを初めて導入することを決断しました。世間的にも、みんなで協力して何かを成し遂げるという遊びがトレンドになっていたこともありましたからね。

高山　今回は「PASELI」に対応させるにあたり、どういった形でゲームの中で生かしていけば面白いものができるのかを考えているうちに、プレイヤーがみんなでどこまで深く潜れるのかを競うというアイデアを思いつきました。『QMA7』ではゲームの部分でも大きな変化を加えて、プレイヤーのみなさんに楽しんでいただきたいという思いが強くあったんですよ。で、いざ作ってみたところ、『QMA』の世界観とうまくマッチしたものができたのでよかったですね。開発にあたっては、たとえば問題をだれかが間違えたときに、ほかの仲間の足を引っ張る形になってプレイヤー同士がギスギスした関係になり過ぎないよう注意して作りました。

――ダンジョンはオンラインアップデートなどを実施して仕様が変わったりするのですか？

高山　はい。これから月に1回ぐらいのペースで新しいフロアを追加したり、敵のモンスターなどを増やしたりしていく予定です。

――「協力プレー」時に出題される新形式のクイズや難易度はどのようにして決めたのでしょうか。

大門　私もコナミさんの会議にいっしょに参加して、3種類の新しい出題形式を考えました。『QMA5』のときにスロットクイズを追加して以来、新形式のクイズは今までずっと出していなかったのですが、従来のトーナメント戦向けに新しいクイズを作るのは正直ハードルがちょっと高いかな、という印象があったんですよ。ですが、「協力プレー」モードに限定すればいろいろとやれる余地があると思いましたので、じゃあここで作ってみようかなと。例えば新形式の一つである協力文字パネルクイズは、従来の文字パネルクイズだと独力でひたすら攻略をしていくのに対して、全員が同時に答えて一人でも間違えれば不正解となりますから、同じクイズでも楽しみ方が全然違ってくるんですよ。実際、私も完成したゲームをプレイしたときに、今までにない面白いものができたなって感触がありましたね。

濱野　○×多数決クイズも、普通の○×クイズとはかなり違いますよ。何せ四人で遊んだ場合に、もし答えが2対2に分かれたりすると全員が不正解になってしまいますからね。

――以前までは、店内対戦でプレイする場合は隣にいる相手の答えをカンニングするのはタブーでしたが、これからは逆に答えを教え合ったりして遊ぶこともできるようになったわけですしね。

大門　そうですね。それから多答リレークイズについては、解答時間が全員合わせて20秒というルールになっていますから、最初に解答権が回ってきたプレイヤーがグズグズしていると、そのシワ寄せが次の人にどんどん行ってしまうという斬新なものを作ることができたのではないかと思いますよ。

高山　一見すると今までのクイズと似ているけど、いざ遊んでみると全然違う楽しさが存在するのが、「協力プレー」モードの一番面白いところですね。

――新しいクイズを作るときは、答えの単語を見ながらどんな出題形式にすればいいのかを考えるようにして作るのですか？

大門　もうシリーズの第7作目ともなりますと、いろいろな単語を見た瞬間に「あ、これはキューブ向きだな」とか「スロットがいいな」とかって、だいたい自然にイメージすることができちゃうんですよ。たとえば、答えの人名が山崎さんと見せかけて実は崎山さんだったというような問題であれば、「並び替えにしたら面白いだろうな」ってパッと思いついてしまいますね。

――クイズの作成や難易度などのバランス調整で、特にご苦労なさったことはありますか。

大門　文章や選択肢を見ればだれでも分かる簡単な問題と、個々のジャンルに精通した人でないと分からないような問題をうまく混在させるように意識して作っています。収録された14万問ごとにそれぞれ難易度を設定してはあるのですが、これだけクイズの数が多くなると、各

『QMA』の生みの親として、全シリーズ作品を監修するプロデューサー。ファンの間では「理事長」として親しまれている。

濱野 隆 TAKASHI HAMANO
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
第3アミューズメントコンテンツプロダクション
統括プロデューサー

『QMA4』からデザイナーとして開発に参加し、今作から初めてゲーム全般のディレクション業務を担当。

高山央旨 HIROSHI TAKAYAMA
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
第3アミューズメントコンテンツプロダクション

『QMA2』から問題作成・監修として参加。今作では初めてトーナメントの出題バランスも監修。

大門弘樹 HIROKI DAIMON
株式会社セブンデイズウォー代表取締役社長

「シリーズ史上最高に盛りだくさんのゲーム内容を実現しました」（濱野）

「「PASELI」による今までにない新しい面白さをぜひ体験してください」（高山）

「難易度で攻めるか、形式で攻めるか。決勝はより戦略性に深みを持たせました」（大門）

プレイヤーごとにゲーム中どの問題に遭遇したかで難易度の印象が変わってしまうところがあるんですよ。プレイヤーが所属する組と、その組の出題レベルがうまくマッチしていないと途端に難しく感じてしまいますから。そこで今回は私の方からKONAMIさんに要望を出しまして、初めて各組の出題レベルのバランスを監修させていただきました。それからトーナメントについても、「予選とは何ぞや？」と各ステージの位置づけからもう一度見直しました。予選は「広く浅く」でもいいので落ちないように答えるステージ、準決勝は四人に残るためのつばぜり合い、そして決勝は最も得意なものをぶつける総力戦というイメージですね。難易度と形式も相まって、かなりメリハリがついたと思います。また決勝については、各プレイヤーごとに選択できるクイズの形式が、『QMA6』の難易度で選ぶ統合形式に加え、「連想」や「キューブ」のような個別の形式を選ぶ『QMA5』以前の選択方式も復活させました。ユーザーさんの要望があったのももちろんですが、『QMA5』と『QMA6』のいいトコ取りのシステムにすることで、「難易度で攻めるか」、「形式で攻めるか」など、より戦略性に深みを持たしたいと思ったからです。

濱野　それと準決勝については、『QMA7』からジャンルが途中から変わるようにもなりましたので、以前のように得意なジャンルを引けるかどうかという運の要素が強く反映されないようになっています。

――「協力プレー」モードに登場するダンジョンは、全部で地下何階まで存在するのでしょうか。

高山　最初のバージョンでは地下15階までのデータが入っています。ただし「PASELI」を使っていない場合は地下2階までで終了となります。

濱野　ダンジョンについては、地下何階まで進めたのかをチーム別に集計するランキングも用意してあります。今まではランキング画面に表示されたことなんて一度もないという人であっても、仲間のサポートを受けることで初めて上位にランクされる可能性も十分あると思います。これも『QMA7』ならではの面白さの一つですね。

――AOUショーに出展されていたバージョンを拝見したところ、ときどきドラゴンのような大きな敵が出現していたように記憶しているのですが、これはいわゆるボスキャラにあたる敵なのでしょうか？

高山　ええ、ダンジョンでは5階ごとにボスキャラが出現するようになっています。

――敵は全部で何種類ぐらいいるのでしょうか。

高山　後でまた新しい敵を追加したりする予定もありますので、最終的にどんなデザインの敵がどのタイミングで何体出てくるのかはまだナイショです。

――敵を倒したときには、何か特殊なアイテムがもらえたりとか、何か特典などはありますか？

高山　はい。『QMA7』では「クマフィー」という、今までのシリーズであった「メダル」よりも細かな条件で獲得できるクマ型のトロフィーがもらえるようになっています。獲得した「クマフィー」は、マイルームに行けばいつでも見ることができますよ。それから、バージョン更新後には新たなカスタマイズアイテムが入手できるようにもする予定です。

――先ほど「PASELI」のお話が出てきましたが、ダンジョンの階層を進む以外にも何か別のサービスを導入する予定はありますか？

濱野　稼働開始時点ではまだ実装されていないのですが、キャラクターのカスタマイズ用アイテムを「PASELI」のポイントを使って直接購入できるシステムもアップデート時に追加する予定です。

――そのカスタマイズ用アイテムは全部で何種類ぐらい登場するのでしょうか。

高山　初期バージョンでは30種類ほどです。また、前作までに登場したもの全てではないですが順次復活させていく予定です。前作からのデータを引き継いでプレイした場合は、一度購入したアイテムのデータも持ち越した状態になっていますので再度購入する必要はありません。まだ復活していないアイテムは画面上に表示されませんが、復活した時点で自動的に出てくるようになりますので、すみませんがもう少しお待ちください。

――『QMA』シリーズでは、これまでに全国大会などの期間限定イベントも多数実施していますが、これから『QMA7』でも開催する予定はありますか？

高山　時期はまだ未定ですが、全国大会はまた実施する予定です。今回は過去のシリーズに登場したホウキレースなどとはまた違った形式でのイベントにしたいと考えています。現在鋭意準備中ですので、ぜひ楽しみにしていてください。

濱野　それから、以前のシリーズで実現した「カロリーメイト杯」や「高校生クイズ杯」(※)のようなコラボーレーション企画も現在検討中です。どんなコラボになるかは、現時点ではまだいえないですけどね。ほかにも、新しい検定試験やニュースクイズの追加なども順次行なっていきますので、今回は本当に盛りだくさんの内容になっていると思いますよ。

――それでは、そろそろお時間も迫ってまいりましたので、最後にみなさんから読者へ一言ずつメッセージをお願い致します。

濱野　今回でシリーズ第7弾になるわけですが、ここまで長期間にわたりシリーズ展開が実現できたのもファンの皆さんのご支援があってこそであると深く感謝しております。『QMA』は、我々の開発する側とプレイヤーの皆さんとがいい意味での相乗効果を生み出せているおかげで、「今度はこういうのを作ってみんなを驚かせてやろう！」などというように仕事をする上でのモチベーションアップにつながり、現在まで続けることができています。『QMA7』にはシリーズ史上最大級のいろいろな遊びの要素が盛り込まれていますので、ぜひ隅々まで遊び尽くしてください。

高山　もちろん、今まで通りの遊び方もできますが、「協力プレー」モードと「PASELI」を導入したことによって、『QMA7』は今までとは遊び方がちょっと変わってくるのではないかと思います。新モードならではの楽しさや、「PASELI」によるコインいらずで遊べるお手軽さもぜひ一度体験していただけたらと思います。それからストーリーについてですが、以前までは賢者に昇格したらエンディングというパターンでずっときていましたが、今回から実はちょっと違った形で物語が進むようになっています。どう変わったのかは、みなさんの目でぜひ確かめてくださいね。

大門　シリーズを重ねるにつれて、出題されるクイズ形式はもうかなり完成の域に近付いたという感があります ね。『QMA7』では、もうそれこそ10年でも20年も遊べるぐらいのボリュームがあると思いますので、末永く楽しんでいただければと思います。あと、アーケードと連動して遊べるニンテンドーDS版『QMA』のほうもぜひよろしくお願いします（笑）。

※「カロリーメイト杯」と「高校生クイズ杯」……[illegible]『QMA2』[illegible]するというコラボレーション企画のことを指す。いずれも期間限定で実施された。

『KOF』最新作、ついに情報解禁!!

『KOF』シリーズの最新作が、この2010年夏にいよいよ登場！　今月はだれもが気になる参戦キャラクターと、システムの最新情報をお届け。

Text：カイゼルちくわ

THE KING OF FIGHTERS XIII™

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2010年夏予定
■使用基板：TAITO Type X2

ファン待望の『アッシュ編』ストーリー、いよいよ完結！

右記のプロローグを見てもらえば分かる通り、本作『XIII』ではついに、『アッシュ編』のメインストーリーが再始動。ちづるの力に続いて庵の力も奪った主人公・アッシュの真意や、「遥けし彼の地」のことも気になるが、今回は何と「R」からの『KOF』招待状が届くという、古参の『KOF』ファンにとっては衝撃の幕開けが！　やはり「R」とはあの男なのか？　数々の謎やこれまでの伏線が、新たな謎とともに解明されることに期待したい。

勝利デモ以外に、上写真のように各キャラの会話デモシーンなども追加される。京と庵、アッシュとエリザベートなどの因縁の関係にも進展はあるのか!?

— Prologue of 「XIII」 —

紫苑の放した槍に貫かれて禍忌はその命を落とし、
次元の裂け目に紫苑は消えた。
だが、ハイデルン率いる調査部隊の活躍をあざ笑うかのように
残る眷属たちが姿を現す。
彼らの語る「遥けし彼の地」とは。
オロチの力を執拗に求めるのは何故なのか。

一方、八神庵を倒したアッシュ・クリムゾンは、
エリザベートの制止を振り切り、
神楽に続いて八神庵の「力」を手に入れる。

八咫が敗れ、八尺瓊が堕ちた。
三神器にただひとつ残された草薙の剣。
しかし、活性化したオロチの力に支配された八神によって、
草薙京もまた深手を負い、倒れていたのである。

※　※　※

時が巡った。
相次ぐアクシデントに見舞われ、開催が危惧されるKOF。
ところが、何者かの強引な推進により、
逆にKOFは史上空前の規模で執り行なわれることとなった。
世界各地を舞台とし、空前の規模で開催される異種格闘技大会。
かつてない絢爛たる彩りに加熱する報道。

そして実力者たちに招待状が届く。

その差出人は――「R」。

「結構いい線、いってたんじゃない？」

嘲笑う火影
アッシュ・クリムゾン
Ash Crimson

アッシュ・クリムゾン

格闘スタイル	我流（特殊な炎を使う）
血液型	O型
誕生日	2月14日
出身地	フランス育ち？
身長／体重	178cm／59kg
スリーサイズ	－
趣味	ネイルアート
好きな食べ物	ザッハトルテ
得意スポーツ	無し（面倒なので嫌い）
大切なもの	爪
嫌いなもの	面倒な事、興味の無いもの

チーム制が復活！　ストーリーとの関係は……？

本作ではデフォルトチームの枠組みが復活し、従来の『KOF』シリーズと同じく、各チームにチーム名が付けられている。ということは、やはりシリーズ作品ではおなじみの各チームの参戦までのストーリーや、個別のエンディングなども存在するのだろうか――？　また、従来通りのチームエディットももちろん可能で、主人公のアッシュはどのチームにも属していない、エディット専用のキャラとなっている。

こちらはキャラセレクトの一画面。カラーセレクト[illegible]なるが、よく見るとキャラ枠の下段中央、女性格闘家チームの右に三人分の空欄が。ここにもう1チーム入るのか!?

種目タイトルとして参戦決定!!

予選大会のスタートを控え盛り上がりつつある闘劇'10に、既報の10タイトルとは異なる"カテゴリーC"のタイトルとして、『KOF XIII』の参戦が決定！　詳細は未定だが、予選店舗などは改めて募集を実施する予定だ。ますます『XIII』の動向から目が離せないぞ！　（関連記事はP110より）

参戦判明チームを一挙公開!

『XIII』参戦者リスト

判明済みの参戦チームと、各チームのキャラをすべて紹介! 未公開キャラの予想もしてみたが……?

女性格闘家チーム

『KOF'94』の、初代女性格闘家チームがここに完全復活! メンバーも当時のままで、三人とも『XII』では未登場だった人気キャラばかりだ。その実力やいかに!?

ファンの声に応え、舞が待望の参戦! 上写真のムササビの舞のほか、花蝶扇や必殺忍蜂なども確認できた。勝利ポーズ(左上写真)も気になる! なお、声優は『KOF SKY STAGE』に引き続き小清水 亜美さんが担当。新しく生まれ変わった舞に注目したい。

「不知火舞、まいります!」

魅惑の女忍者
不知火 舞
Mai Shiranui

不知火 舞

項目	内容
格闘スタイル	不知火流忍術
血液型	B型
誕生日	1月1日
出身地	日本
身長/体重	165cm/48kg
スリーサイズ	87/55/91
趣味	料理(お弁当作り)
好きな食べ物	お雑煮、お萩
得意スポーツ	羽根突き
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの	蜘蛛
C.V.	小清水 亜美

「よゆうッチ~」

奔放なる飛燕
ユリ・サカザキ
Yuri Sakazaki

リョウやロバートに続き、第三の極限流の使い手としてユリが登場。上写真の百烈びんたのほか、雷煌拳や飛燕鳳凰脚は健在だ。右上の虎煌拳の写真をよく見ると、トレードマークだったおさげが無くなっているようだが……!?

ユリ・サカザキ

項目	内容
格闘スタイル	極限流空手+自己流アレンジ
血液型	A型
誕生日	12月7日
出身地	日本
身長/体重	168cm/53kg
スリーサイズ	85/58/86
趣味	カラオケ
好きな食べ物	ショートケーキ
得意スポーツ	ソフトボール
大切なもの	ママの形見のイヤリング
嫌いなもの	タコ、優柔不断な人
C.V.	ほりえかおり

「軽いものね」

美しき蹴撃のイリュージョン
キング
King

キング

項目	内容
格闘スタイル	ムエタイ
血液型	A型
誕生日	4月8日
出身地	フランス
身長/体重	175cm/59kg
スリーサイズ	86/57/86
趣味	ワイングラスコレクション、オリジナルカクテル作り
好きな食べ物	野菜、ワイン
得意スポーツ	ビリヤード
大切なもの	弟(ジャン)、ペットの猫(名前はマロン)
嫌いなもの	不潔な奴(ジャック)
C.V.	生駒 治美

キングは上写真のベノムストライク、左写真のサプライズローズなど、今回も数々の足技をひっさげての参戦となる。美麗なグラフィックによる演出で、鞭のようにしなる脚に要注目だ!

エリザベートチーム

アッシュが去ったことで、エリザベートがかつてのアッシュチームのメンバーを率いていると思われるこのチーム。エリザベートに加え飛賊のデュオロンが居ることで、ストーリー面でも重要な進展がありそう？

エリザベート・ブラントルシュ

格闘スタイル	ブラン流格闘術+光拳術
血液型	A型
誕生日	11月1日
出身地	フランス
身長／体重	174cm／58kg
スリーサイズ	90／58／86
趣味	ワインテイスティング
好きな食べ物	ワイン(シャトー・ラトール)
得意スポーツ	馬術
大切なもの	使命と誇り
嫌いなもの	信念を持たない人、いい加減な人

デュオロン

格闘スタイル	魔哭冥斬拳・呪怨抖勁
血液型	不明
誕生日	3月11日
出身地	中国・河北省
身長／体重	189cm／79kg
スリーサイズ	－
趣味	未確認生物の探索、麻雀
好きな食べ物	極楽鳥の丸焼き
得意スポーツ	苦手なもの無し
大切なもの	飛賊の掟、母の形見
嫌いなもの	トマトジュース

シェン・ウー

格闘スタイル	我流(ステゴロ)
血液型	B型
誕生日	9月10日
出身地	不明(上海育ち)
身長／体重	188cm／97kg
スリーサイズ	－
趣味	強い奴と戦うこと、格闘技観戦
好きな食べ物	上海カニ
得意スポーツ	卓球
大切なもの	力の証明
嫌いなもの	クラゲ(ナヨナヨしているところが特に嫌)

日本チーム

日本チームは『'94』以来の、おなじみのメンバーで登場。アッシュが狙う最後の神器の力を持つ京は、間違い無くストーリーのカギとなるだろう。バランスのいい構成で、ゲーム内でも活躍が期待できそうだ。

二階堂 紅丸

格闘スタイル	シューティング
血液型	O型
誕生日	6月6日
出身地	日本
身長／体重	180cm／68kg
スリーサイズ	－
趣味	スカイクルージング、料理
好きな食べ物	刺身、パスタ、コーヒー
得意スポーツ	クレー射撃、高跳び込み
大切なもの	自分、ピアス
嫌いなもの	おたく、後悔

草薙 京

格闘スタイル	草薙流古武術+我流拳法
血液型	B型
誕生日	12月12日
出身地	日本
身長／体重	181cm／75kg
スリーサイズ	－
趣味	詩を書くこと
好きな食べ物	焼き魚
得意スポーツ	アイスホッケー
大切なもの	学ラン、彼女(ユキ)
嫌いなもの	努力

大門 五郎

格闘スタイル	柔道+我流格闘術
血液型	A型
誕生日	5月5日
出身地	日本
身長／体重	204cm／138kg
スリーサイズ	－
趣味	自然を愛でること、日本庭園めぐり
好きな食べ物	ざるそば
得意スポーツ	柔道
大切なもの	家族、ゲタ
嫌いなもの	精密機械

八神チーム

京の永遠のライバル・庵は何と、かつて手にかけたはずのマチュアをチームメイトに迎えて参戦！　どんないきさつでチームを組むことになったのか、ストーリー展開が非常に気になるところ。なお、残り1名のメンバーはまだ未公開だ。

八神 庵

格闘スタイル	八神流古武術+本能
血液型	O型
誕生日	3月25日
出身地	日本
身長／体重	182cm／76kg
スリーサイズ	－
趣味	バンド活動
好きな食べ物	肉
得意スポーツ	全部
大切なもの	無し
嫌いなもの	暴力

マチュア

格闘スタイル	主にスピード攻撃を中心とする
年齢／血液型	O型
誕生日	4月8日
出身地	不明
身長／体重	177cm／58kg
スリーサイズ	88／57／87
趣味	機械いじり、スカルピー造形
好きな食べ物	鳥(特にチキン)
得意スポーツ	スノーボード
大切なもの	自分の脚
嫌いなもの	鳩、神楽家

【XIII】ぶっ放し予想 八神チームの3番手は!?

編集JK　さて、まずは八神チームの三人目を大胆に予想していこうと思うのですが。
ちくわ　如月影二ですな。
age　ミスXでしょう。
編集JK　……あんたらには聞きません。
ちくわ　庵とゆかりがあるというと、元チームメイトが一番有力な候補でしょう？
age　実はヴァネッサ、ラモン、セスも元チームメイトなんですよ！　可能性大！
[illegible]　いや、その……ほかに居ますよね？

餓狼チーム

おなじみのメンバーと衣装が勢ぞろいした、初代そのままの様子が頼もしい餓狼チーム（当時はイタリアチーム）。しかし今回は舞の参戦により、特にアンディにはひと波乱、ふた波乱とありそうな予感……？

アンディ・ボガード

格闘スタイル	骨法+不知火流忍術
血液型	A型
誕生日	8月16日
出身地	アメリカ
身長／体重	172cm／67kg
スリーサイズ	―
趣味	修行
好きな食べ物	納豆スパゲティ
得意スポーツ	ショートトラック
大切なもの	修行時代の写真
嫌いなもの	犬

テリー・ボガード

格闘スタイル	マーシャルアーツ
血液型	O型
誕生日	3月15日
出身地	アメリカ
身長／体重	182cm／83kg
スリーサイズ	―
趣味	ビデオゲーム
好きな食べ物	クラブハウスサンド
得意スポーツ	バスケットボール
大切なもの	父の形見、ビンテージジーンズ
嫌いなもの	なめくじ

ジョー・東

格闘スタイル	ムエタイ
血液型	AB型
誕生日	3月29日
出身地	日本
身長／体重	180cm／71kg
スリーサイズ	―
趣味	睡眠
好きな食べ物	ワニの唐揚げ
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	はちまき
嫌いなもの	正装すること

キムチーム

毎回悪人を更生するために『KOF』に出場するキムが、何と今回はライデンをチームメイトに！　キムの熱血指導に、流派や国籍は関係無いということか!?　もう一人分の未公開枠も悪人なのか、それともテコンドー使い？　非常に気になる。

キム

格闘スタイル	テコンドー
血液型	A型
誕生日	12月21日
出身地	韓国
身長／体重	176cm／78kg
スリーサイズ	―
趣味	カラオケ
好きな食べ物	焼肉、キムチ
得意スポーツ	体操
大切なもの	妻、二人の子供
嫌いなもの	悪

ライデン

格闘スタイル	レスリング
血液型	O型
誕生日	3月3日
出身地	オーストラリア
身長／体重	202cm／210kg
スリーサイズ	―
趣味	遊園地めぐり
好きな食べ物	オージービーフのステーキ
得意スポーツ	アメフト
大切なもの	覆面コレクション
嫌いなもの	コアラ

『XII』ぶっ放し予想② 更生の標的は韓国国外へ!?

ちくわ　まさかライデンが更生対象とは！

[illegible]　更生ではなく、何らかの理由で一時的に組むのかも知れませんけどね。

編集尾崎　ここにチャンが出れば、重量級二人という構成になりますねぇ。某ゲームみたいに、チョイは飛び道具扱いで！

ちくわ　むしろグローバルになったなら、ギースやクラウザーを更生してみては!?

[illegible]　たしかに同じ『餓狼』キャラですけど（笑）。ジョン・フーンやメイ・リーかも？

サイコソルジャーチーム

『XII』から引き続き、アテナとケンスウは懐かしの衣装で登場。衣装チェンジの真意と併せて、「龍の気」の話も気になるところだが……？　『XII』で酔拳の技が大量に追加された、チンの性能も気になるところ。

鎮元斎（チン・ゲンサイ）

格闘スタイル	中国拳法全般（主に酔拳を使用）
血液型	A型
誕生日	4月27日
出身地	中国
身長／体重	164cm／53kg
スリーサイズ	―
趣味	麻雀、昼寝
好きな食べ物	サーモンレモン、レタスチャーハン、他
得意スポーツ	散歩、ヨーヨー
大切なもの	酒
嫌いなもの	パンダ

麻宮 アテナ

格闘スタイル	超能力+中国拳法
血液型	B型
誕生日	3月14日
出身地	日本
身長／体重	163cm／49kg
スリーサイズ	83／57／82
趣味	ホームページ作り、通販
好きな食べ物	もみじまんじゅう、胡麻きな粉を牛乳でといたもの
得意スポーツ	ラクロス
大切なもの	ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの	バッタ

椎拳崇（シイ・ケンスウ）

格闘スタイル	超能力+中国拳法
血液型	B型
誕生日	9月23日
出身地	中国
身長／体重	172cm／61kg
スリーサイズ	―
趣味	漫画鑑賞
好きな食べ物	肉まん
得意スポーツ	サッカー
大切なもの	ファンから貰ったぬいぐるみ
嫌いなもの	修行

龍虎チーム

龍虎チームにはもちろん、前作から引き続き登場となる極限流の使い手二人がエントリー。もう一人、未公開のキャラが存在するが、ユリやキングが女性格闘家チームに居ることを考えると、やはりあの人以外は考えにくい？

リョウ・サカザキ

格闘スタイル	極限流空手
血液型	O型
誕生日	8月2日
出身地	日本
身長／体重	179cm／75kg
スリーサイズ	－
趣味	日曜大工
好きな食べ物	餅、納豆
得意スポーツ	相撲
大切なもの	自分で修理したバイク、置き物の馬
嫌いなもの	足がいっぱいついた虫

ロバート・ガルシア

格闘スタイル	極限流空手
年齢／血液型	AB型
誕生日	12月25日
出身地	イタリア
身長／体重	180cm／85kg
スリーサイズ	－
趣味	未来コンセプトカーの製作
好きな食べ物	寿司、焼きソバ
得意スポーツ	モータースポーツ
大切なもの	車のコレクション
嫌いなもの	ラッキョウ

「XIII」ぶっ放し予想③ 「その人は、私たちの……」なのか!?

[illegible] これはもう、あの人でしょ？
編集松浦 いえ、実はチーム名が『龍虎』で、『極限流』ではないんですよ！
ちくわ ということは、藤堂親子か……。
[illegible] 不破刃！ ここは不破刃で!!
[illegible] いやー、でも流れ的には極限流でもう一人といえば、あの人でしょう？
ちくわ む。確かに後は、マルコ・ロドリゲス（『餓狼 MOW』）しか居ないか。
[illegible] ……出たらむしろ偉業ですね。

怒チーム

前作で全員大胆な衣装チェンジをした怒チームの面々も、引き続き出場。ストーリーの面で常に重要な立場に居たチームである上、招待状の差出人が「R」となれば、指揮官のあの人が黙ってはいないはず!?

ラルフ・ジョーンズ

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
血液型	A型
誕生日	8月25日
出身地	アメリカ
身長／体重	188cm／110kg
スリーサイズ	－
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	ガム
得意スポーツ	ベースボール
大切なもの	大統領からもらった勲章
嫌いなもの	ヘビ

レオナ・ハイデルン

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
血液型	B型
誕生日	1月10日
出身地	不明
身長／体重	176cm／66kg
スリーサイズ	84／60／87
趣味	工場見学
好きな食べ物	野菜
得意スポーツ	特に無し
大切なもの	特に無し
嫌いなもの	血

クラーク・スティル

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
血液型	A型
誕生日	5月7日
出身地	アメリカ
身長／体重	187cm／105kg
スリーサイズ	－
趣味	ガンコレクション
好きな食べ物	オートミール
得意スポーツ	レスリング
大切なもの	グラサン
嫌いなもの	ナメクジ

『XIII』新システム最新情報

「XIII」の新システムの情報をいち早く入手。今からイメトレしておくしかない!?

ハイパードライブモード

今回の画面写真をよく見ると、パワーゲージの上にもう一本のゲージがある。これが「ハイパードライブゲージ」で、このゲージを全消費することでハイパードライブモードが発動する。

発動中は通常技のみならず、特殊技、必殺技がキャンセル可能に！ 必殺技や超必殺技へと、連続技をつなげられる。制限や使用可能時間の仕組みはまだ不明だが、かなり連続技が伸びそうだ！

これまでにない キャンセルが可能!?

発動中はキャラに残像が付く。通常技から[illegible]

[illegible]

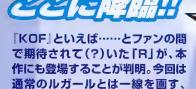
EX必殺技・EX超必殺技

パワーゲージを余分に消費することで、強化版であるEX必殺技やEX超必殺技が出せる。詳細は不明だが、「各キャラの特徴を伸ばす効果があり、攻撃の幅がより広がる」とのこと。ゲージの使用[illegible]さらに頭を悩ますことになりそうだ。

同時に複数設置!?

[illegible]

悪夢再び！ 究極の「R」ここに降臨!!

『KOF』といえば……とファンの間で期待されて(?)いた「R」が、本作にも登場することが判明。今回は通常のルガールとは一線を画す、その能力に迫ってみたぞ！

KOF SKY STAGE
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■稼働日：2010年1月22日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

Text: カイゼルちくわ

Ωルガール

2周目の最後に待つ最凶の敵！

Ωルガールは、1周目ですべての招待状を集め、ノーコンテニューでクリアすることでプレイ可能な2周目の、5面クリア後に登場する。『KOF'95』の際のテーマ曲のアレンジ版とともに、当時の悪夢を思い出させる鬼のような強さを見せつけてくるぞ。

弾幕は濃密かつ高速で、同時に破壊可能なガレキが降り注ぎ、安易には必殺技のため時間を与えない。さらに各段階のパターンループの最後には、自機の位置に突進してグラビティスマッシュを二つ設置し、移動を阻害。まさに本作最凶最大の敵だ！

第一段階

超速度の洗礼

4つの設置グラビティスマッシュからの弾幕（右写真）は挨拶代わり。その後のギガンテックプレッシャー（左写真）では画面を左右に往復しつつ弾をばらまき、最後に自機の位置へ突進して気の柱を放出！

第二段階

この連射は!?

ジェノサイドカッター（右写真）は自機に肉薄してから弾幕を放つ、二段構えの鬼仕様。その後には左写真の、カイザーフェニックスらしき巨大弾連射が待つ。

第三段階

ダークバリヤー!?

こちらのショットを防ぐダークバリヤーらしき壁とともに、高速弾幕が降り注ぐ！（右写真） 攻撃を防がれる分、長期戦を強いられるぞ。続いてギガンテックプレッシャー（左写真）、グラビティスマッシュ設置と、激しい攻撃が続く。

まさかのビーム攻撃！

超必殺技

弾幕散布後のカイザーウェイブは、極太のビーム攻撃に!?（右写真） さらにその後大量のグラビティスマッシュを設置してから、ビームで前方をなぎ払う!（左写真）

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアの旬な情報をお伝えしていく当コーナー。今月は、NEOGEO20周年となる本年度においても絶好調の「メタスラ」シリーズの最新作尽くしでお届けた!アーケーター必見のグッズ情報にも注目!

Xbox LIVEアーケードに『XX』の衝撃到来!

2009年12月末にPSPにて発売されたシリーズ最新作『XX』が、今度はXbox LIVEアーケードに登場。最大のウリだった協力プレイが、より進化して帰ってくる!

メタルスラッグXX

■対応ハード	：Xbox 360
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：アクションシューティング
■配信日	：今春予定
■価格	：未定

個性的な6名のキャラのほか、登場する乗り物も多彩! PSP版ではレオナも追加配信されたが……?

PSP版の充実の内容に加え、通信協力プレイも!

Xbox360版となる本作でも、全7ステージ(多数の分岐あり)という大ボリュームで驚かされたPSP版の内容を完全再現。鬼教官シンシアのミッションに挑戦する、シリーズおなじみの「コンバットスクール」などももちろん健在だ。さらに通信協力プレイではネット接続を生かし、遠く離れた見知らぬ人とも一緒に遊べるようになったぞ!

募集内容やパスワードの設定が可能なルームで、協力者を募集できる。新たな出会いに期待大!

次号からついにNEOGEO投稿コーナースタート! 投稿作品大募集中!!

先月号でたくさんの投稿と好評をいただいたNEOGEO20周年記念投稿コーナー「NEOGEO FAN CLUB」が、次号からいよいよ連載開始!

前号から引き続き、NEOGEO作品にまつわるイラスト投稿作品を大募集しております!

右記の投稿規定を参考に、あなたのNEOGEO作品愛がこもったイラストをぜひぜひご投稿ください。掲載作品にはSNKプレイモアの「おぐらえいすけ」、「TONKO」、「ネオジオ博士」、「yuzuko」といった、おなじみの皆さんがコメントをくださいます! こいつはちょっとした要塞……じゃなくて衝撃だぜ!

第2回分の投稿締め切り日は4月16日(金)必着です!

NEOGEO FAN CLUBの投稿規定!!

【投稿全般規定】

○郵便ハガキにて応募いただく場合、作品の裏に「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!

○メール投稿にて応募いただく場合、作品と一緒に「住所」「氏名」「ペンネーム」などを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごとに3M程度の容量に圧縮して送ってください。

○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、掲載後45日以降にしていただくよう、お願いします。

○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化するなどの手段を!

○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【ハガキイラスト投稿規定】

○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本!

○イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端から5mm以内に書くと掲載時に切れる恐れがあるぞ!

【CGイラスト投稿規定】

○カラーモードはRGBではなくCMYKで! 変換時に色が変わってしまう可能性があるので、自分の目で確認を!

○推奨サイズは寸法7×5cm、解像度は350dpi程度。

○ファイル形式はフォトショップ形式(.psd)を推奨。JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合はクオリティ75～95%で保存を。

○圧縮形式はzip、lzh、sitが基本。それ以外の形式での圧縮は非推奨です。やむを得ない場合は、圧縮ツールを明記してください。

あて先

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
㈱エンターブレイン アルカディア編集部「NEOGEO FAN CLUB」係

投稿メールアドレス neogeo20th@arcadiamagazine.com

携帯アプリゲーム Pick Up!!

今月は携帯アプリ紹介の方も『メタスラ』尽くしDA! なんとEZwebで、アプリの方でもオンライン協力プレイが可能に……!? これからの『メタスラ』は通信協力が鍵だ!

「メタスラチームミッション」はここで遊べる!

EZweb
EZトップメニュー→カテゴリ→ゲーム→総合→SNK WORLD-EZ

携帯メタスラ最新作!

今度のメタスラは完全オンラインゲーム仕様!!

今までも数多くの携帯アプリシリーズをリリースしてきた『メタスラ』だが、本作ではついに、最大四人同時のオンライン協力プレイが実現！　さらにオンライン対応を活用し、全国のプレイヤーとのスコアランキングや、公式サイトでの武器やアイテムの購入を楽しめる上、タイムリリースで解放される新ステージもダウンロードできる。

四人で突き進むかつて無いそう快感はもちろんのこと、一人用プレイでもこれまでにない戦略や、新鮮なプレイ感覚が楽しめること請け合いだ。マイキャラの通り名やカラーを変更し、オンライン上でその名をウワサされる伝説の兵士を目指せ！

これまでは二人同時プレイが限界だった『メタスラ』に常識破壊の風！　一人では苦戦する強敵も、四人で集中砲火すれば瞬殺可能だ！

『KOF』でおなじみのレオナとラルフに加え、アプリ版オリジナルキャラのロベルトとナタリーの計四名が登場。さらに自分好みのカラーを選択できる。

本作にも鬼教官シンシアが登場！　階級アップを伝えてくれるのだが、やはり階級が上がるほどデレていくのであろうか……？　これは昇進しまくるしか!!

ライターちくわの ミッションインポッシブル

アーケードの『メタスラ』を知る人ならば、四人同時プレイの『メタスラ』がどれほどすごいものか、想像できることだろう。難度が高めの『メタスラ』シリーズだが、その壁を数の暴力でヒャッハーと打ち壊す、このカタルシスはヤバすぎる！　ワイワイ楽しく腕を磨いた後は、一人用プレイで全国ランキングに挑むストイックな楽しみ方もできるので、末永く遊べるのもうれしい。『メタスラ』入門用作品として、本作を激しくオススメしたい！

見よこの弾幕！　四人で進めば、どんな敵も恐るるに足らずだ。一人用で改めてプレイしてみると、仲間の偉大さが分かるかも!?

NEOGEO 20周年記念モデルの NEOGEO STICK 2+が登場!!

NEOGEO20周年を記念し、あのNEOGEO STICKが帰ってきたぞ！　このデザインはNEOGEOのゲームのみならず、ゲームをしやすい配列。一度使ってみたらクセになるぞ。ぜひ一度このSTICKでプレイしてみてほしい。

格闘ゲームに最適!!

このボタン配置はゲームを快適にプレイしやすいのだ!

NEOGEO 20th ©SNK PLAYMORE

NEOGEO STICK 2+
価格：6,279円（税込）　発売日：5月27日
対応機種：PlayStation 3
発売元：株式会社エクサー
http://exar.jp/

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが取り仕切るコーナー。今回のゲストはネオジオ博士が登場。先月は大変だったそうで——。

先月のNEOGEO特集ページはなかなかボリューミィでしたね。タイトルリストのチェックとか博士にもいろいろご協力いただいて——お疲れ様でした！　そういえば……途中で過去タイトルのお宝チラシに見入って、お仕事サボってましたね？

「あ、バレてました？　その、何というか、大掃除をしていて片付けをしているうちに雑誌を読み返してしまうような……。NEOGEOと共に青春を過ごした日々を思い出していました。あまりネットが普及していなかった当時、隠し超必殺技を探すのが大変で……ゲーセンで超必殺技を出す人が居たら背後に立って手の動きを凝視したり、知らない人と情報交換した覚えがあります。本当に懐かしい思い出です。」

20周年の記念ポータルサイト「NEOGEO MUSEUM」もオープンしました。懐かしの雑誌広告もアップされているので、こちらもお楽しみいただきたいです。そういえば博士もブログをオープンして、ご活躍のようですね？

「はい。開設と同時に皆さんからたくさんの熱いコメントを頂きました。この情熱を絶やさぬよう、これからもブログを更新し続けていくので、みなさんもぜひブログを見に来てくださいね。」

『NEOGEO MUSEUM』サイトはこちら
http://neogeomuseum.snkplaymore.co.jp/

"ネオジオ研究所"所長。所員とともにネオジオに関する研究にいそしむ。主な担当ゲームは『KOF'98UM』、『KOF2002UM』など。

EXAMU-EXTRA! Vol.11

エクサム エクストラ!

こちらの序文、前号では間違って古いものが入っており申し訳ございません。二つの読者参加企画がスタートしておりますので、ぜひご参加を!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY 竹二三

冴姫　隠しエンディング「愛があれば何もいらない!」
こんなネタがあってもいいんじゃないでしょうか?

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

感謝、感謝の3周年!!

はじめまして、エクサム新人広報のゆーまです! 今回はエクサムが設立3年周年を迎えるということで、設立メンバーの高屋校長にお話を伺いたいと思いますー! いきなりですが、エクサムってどういう意味なんでしょう?

校長「EX-AMUSEMENTの略でEXAMUって名付けたんです。ロゴの「A」の中にある赤い丸には二つの意味があって、一つは「ジョイスティック」。ゲームセンターへの熱い想いが込められてます。もう一つは「日の丸」。日本で作られたゲームを世界に発信したいとの想いからです。」

なるほどー! エクサムの社名には、高屋校長やエクサムの皆さんの熱いゲームへの思いが詰まっているのですね! では、3周年を迎えたエクサムは、今後どこへ向かっていくのでしょう?

校長「今回、『アルカナ3』に不具合があると聞き、闘劇タイトルにも選んでもらったのに、これは放っておけない! ということで修正版の配布を決めました。エクサムを支えてくれているファンを大事にするのと同時に、今までやっていないことにもチャレンジします。新作の格闘ゲームも鋭意制作中ですよ!」

高屋校長、お忙しい中ありがとうございました! みなさま、これからもエクサムにご期待くださいませー!

エクサム広報
ゆーま

台東区在住のエクサム期待の新人広報! 好きなものはかわいいもの、苦手なものは辛い食べ物! 今日も一生懸命お仕事させていただきますー!

読者参加企画、まだまだ募集中!!

エクサム様のご協力により、前号より募集を開始した『アルカナハート』読者参加企画。どちらも締め切りが迫っているので、忘れずにご参加いただければと。投票、投稿はP128にある宛先、またはarcanaheart@arcadiamagazine.comまで!

イラスト化を勝ち取るのは!? アルカナキャラ人気投票

シリーズに登場する全キャラ(アルカナ含む)を対象とした人気投票で、上位キャラは何と、エクサムスタッフの描き下ろしイラストが本コーナーに掲載されます!

「好きなキャラ三人」をハガキ、メール、アンケートハガキの裏面、投稿ハガキの裏面などに記入して送って下さい。**次回最終締め切りは4月30日(金)で、初回締め切り時に投票済みでも再度参加可能(お一人様1通まで)。**一緒に希望の衣装やシチュエーションなどを書いておくと、イラスト化される際に反映されるかも!?

締め切り迫る アルカナイラストコンテスト

こちらは『アルカナハート』の投稿イラストを大募集! シリーズに関連したイラストなら、キャラ、アルカナ、集合、何でもOK! エクサム&アルカディアにて審査の上、入賞作品は記念品の贈呈に加え、右カコミで紹介している「アルカナハートモバイル」にて、待ち受け画像として配信させていただきます!

締め切りは4月16日(金)で、お一人様何通でも投稿可能です。投稿規定は読者コーナー「A-Fro」と同じですので、P083の欄外をご参照下さい。

『アルカナハート』カードゲーム好評配信中!!

ARCANA HEART アルカナハート カード オブ グローリー CARD of GLORY

iモードにて配信中のカードゲーム『アルカナハート カード・オブ・グローリー』。選べるキャラクターははぁと、神依、キャサリン、ヴァイスの四人だったが、きらが追加されるとの情報をキャッチ! あのダイナミックな動きがどう再現されているのか? そして謎が全て解き明かされるストーリーエピソード1"きら編"の結末は!? なお、今後はキャラクターが二人ずつ追加配信されるとのこと。こちらもお楽しみに!

闘劇'09 覇者より一言!!

高解像度のグラフィックと、ボリューム満点のオリジナルストーリーが魅力です。好きなキャラを自分好み(のステータス)に育てられるのも◎。序盤はレベルの高いカードやパワーの低いカードは使いにくいので、どんどん合成して低レベルでパワーの高いカードを作り、それを中心にデッキを組むといいです。枚数が少ないうちは、「トリック」と「アタック」を一緒に出し、ホーミングコンボを狙うのがオススメです(かすみLOVE)。

アプリが遊べる「アルカナハートモバイル」はこちら!

docomo iMenu→[ゲーム]→[アクション]→[アルカナハートモバイル]

●PCサイトもオープン! http://arcanaheart.cave.co.jp/

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第十壱回

今回はイベント「ぶるふぇす」のリポートと、家庭用『BBCS』の続報をお届け。今後も『ブレイブルー』から目が離せないぞ。

品川・ステラボールが燃えた! 「ぶるふぇす -SPRING RAID-」大好評のうちに閉幕!!

2月20日に開催された「ぶるふぇす -SPRING RAID-」。おなじみの「ぶるらじ」パーソナリティーに加え、多数の声優陣が参加するとあって、前売りの入場券はすぐに売り切れ、会場には多くのファンが集まった。

イベントはゲスト陣を交えた「ぶるらじ」の公開録音をはじめ、ボーカルライブ、プレゼント抽選会などを実施。また、KOTOKOさんによる新テーマソングとともに家庭用『BBCS』のムービーが流され、会場は大いに沸き上がっていた。

ぶるらじも史上最大級に!

メインコンテンツの「ぶるらじ」公開録音。ゲスト陣の参加により大いに荒れ……もとい盛り上がった。

ノエル、ツバキ、バングが熱唱!!

「ぶるらじ」公開録音の後は、ツバキ役の今井さん、バング役の小山さん、ノエル役の近藤さんが、それぞれのキャラクターソングを熱唱! 中には、家庭用『BBCS』のストーリーモードで使用される新曲も!!

豪華声優陣が集結!!

前列左からディレクターのモリ トシミチ、ツバキ役の今井 麻美、ノエル役の近藤 佳奈子、サウンドコンポーザーの石渡 太輔、後列左からバング役の小山 剛志、レイチェル役の植田 佳奈、ラグナ役の杉田 智和、ココノエ役の松浦 チエ、マコト役の磯村 知美、ジン役の柿原 徹也(敬称略)。豪華メンバーの共演により、イベントは大盛況のまま幕を閉じた。

「ぶるらじ」公開録音スペシャル ニコニコ動画で配信中!!

今回のイベントの様子は、おなじみSDキャラが動きまわる「ぶるらじ」として、ニコニコ動画のアークシステムワークス公式チャンネルにて配信されるぞ。すでにパート1が配信中なので見逃さずに!

家庭用『BBCS』続報!!

7月1日に発売が決定したPS3版&Xbox 360版『BBCS』。そこに新キャラとして登場する、ミュー・トゥエルブの能力が一部判明した。

外見は同じ「次元境界接触用素体」であるニューやラムダと似ているが、「ムラクモユニット」を昇華させた「カミゴロシノツルギクサナギ」によるドライブ能力「シュタインズガンナー」は、一風変わった性能を持つ。基本的には設置した砲台から飛び道具を放つ能力で、複数の砲台を設置することも可能。さらに飛び道具を反射させたり、砲台を爆発させたりと、さまざまな攻撃が可能なのだ。同じシューティングキャラでも、ニューやラムダとは違った面白さがありそうだ。

ニューやラムダとは異なる技を多数持っている。設置系の技と本体の攻撃の組み合わせが今から楽しみだ。

ディストーションドライブの「ヤタノカガミ」は、設置してある砲台の数が多いほど、ビームの発射数が増加する。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

男子のロマン

有馬七助

はみだし風林火山　●PS3版／Xbox 360版『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』製品情報：発売日／2010年7月1日　価格／通常版 6,800円(税込7,140円)・Limited BOX 9,200円(税込9,660円)
Limited BOX仕様／スーパーピクチャーレーベル・特製専用化粧箱・収録台本レプリカ(ミニサイズ版)・ねんどろいどぷち(ノエル=ヴァーミリオン)・BLAZBLUE VISUAL BOOK

Xbox 360版『旋光の輪舞DUO』新要素の詳細発表!

ストーリーモード

アドベンチャーゲーム風に一つの大きな物語を追って、シーンごとにプレイするキャラクターが変わるストーリーモード。描き下ろし多数&全編フルボイスの大ボリュームで紡がれる物語を、見逃すわけにはいかない! また、追加コンテンツとしてサイドストーリーも予定されているぞ。

コマンダースタイル

パートナーキャラクターになりきり、CPUが動かす自機に指示を出して対戦を行なう、まったく新しいモード。まるでシミュレーションゲームを遊んでいるかのような新鮮な感覚で楽しめるぞ。ちなみに、このモードでの対戦も可能だ。

右スティックで「弾幕技重視」、「回避重視」といった方向性の指示を出していく。戦闘の流れによってパイロットとサポート間の相性が変化し、怒らせると指示を出しても無視されてしまうとか!?

その他のモード

オンライン対戦は、アーケード版をプレイしながらマッチングをする「アーケード待ち受け」に対応。また、スコアアタックにも新たなシステムが追加されている。

▶ダメージを与えると得点が表示されるとともに、敵から「チップ」が出現。これを集めることでチャージゲージが回復する。

◀アーケード待ち受けを使えば、ゲーセンと同じ感覚で対戦相手を待つことができる。いつでも白熱したバトルを楽しめるぞ。

初回限定版特典情報

こちらは、特典ドラマCD「輝け!センコロ学園でゅお」のジャケットイラスト。デフォルメされたセンコロ学園の面々が大集合! よく見ると、それぞれのキャラの立ち位置がなんとなく分かるかも。

限定版のパッケージは、物語の行く末を案じさせるかのような、絵画調の美しいイラストが目印。

■商品名:Xbox 360版『旋光の輪舞DUO』 ■発売日:2010年4月28日 ■価格:通常版:7,140円 限定版:9,240円(ともに税込)
■限定版特典:特製BOXパッケージ/60分以上収録のオールキャスト出演ドラマCD「輝け!センコロ学園でゅお」 ドラマCD描き下ろしイラストジャケット&レーベル

読者の疑問を解決! グレフ質問箱

Q 家庭用『旋光の輪舞DUO』の製作の進み具合はいかがでしょうか? 家庭用追加モードなど、期待しているので、お体に気をつけて頑張ってください
(同趣旨のメッセージ複数あり)

編集部:実は、以前からアンケートハガキにて、複数の方から類似した内容のメッセージをいただいています。本当は一つずつ掲載したいのですが、まとめさせていただきました。で、ぶっちゃけどうなんでしょう、マルヤマさん?

A ありがとうございます! いろいろ頑張っていますが、これを書いている時点でまだマスターアップしていません。大丈夫なのだろうか……いや、大丈夫なはずだ! とにかく家庭用ならではの内容を盛りだくさんでお届けしますので、あと一カ月後を楽しみにしてください。できれば予約をしてくださいねっ。
回答:ディレクターマルヤマ氏

編集部:店舗予約特典もあるそうです。詳しくは『DUO』公式HPにて!
http://www.grev.co.jp/ronde2/top.html

Q 水練ロコ(裁かれに来た)さんからの質問

A ご指摘で初めて気づきました(笑)。それではキャラクターデザイナーの曽我部さんに聞いてみましょう。どうなの?
曽我部「トランクスは穿いてません」
……だ、そうです!
(回答:ディレクターマルヤマ氏&キャラクターデザイナー曽我部修司氏)

編集部:ええと……まぁいいや。当コーナーでは引き続き質問を募集中です! 質問がある方は下記あて先までお送りください。センコロ以外の質問もOK!

●グレフ質問箱のあて先:
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「月刊グレフ通信 グレフ質問箱」係
※質問はアンケートハガキの自由欄でも受け付けています。

知ってるのと知らないのは大違い！ LoVIIステップアップの基礎知識

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII
深淵ヨリ招かれしモノ

LORD of VERMILION II 深淵ヨリ招かれしモノ
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日　　：2010年3月3日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text：age／fan114

深淵の増刊が好評発売中！

深淵ヨリ招かれしモノのアルカディア増刊が好評発売中！　イマイチ勝率が上がらない人や、ストーリーモードを楽しんでいる人は必見。豪華二大付録はLoVの解説DVDとPRダークアリス。さらにDVDにはオマケでVH3-3対ダークアリス攻略映像も収録。

なお、ebtenで購入する場合は、ebtenオリジナルトップローダーの特典付き！　数量限定なのでお早めに！

スクウェア・エニックス×pixiv×eb!三社合同企画！ イラストコンテスト審査順調!!

第二回開催地は晴れ渡った! ワンダーシティ名古屋店

第2回ふぁん散歩IIは、愛知県にあるワンダーシティ名古屋店さんにやってまいりましたよ～！！

いくつかの飲食店とゲームセンターが同じ建物内に存在しているという、廃人仕様wもといゲーマーにとって素晴らしい環境の場所でございます。そんな環境の下、第2回イベントがスタート！

今回は特別ゲストに、LoVII公式サイトブログでおなじみの不死担当Kさんが会場に来てくださいました。柴Pよりも遥かにユーザーのニーズを知っている人でして、トークセッションではさまざまな情報をお土産として持って来てくださり、会場も大盛り上がり。噂では柴Pの許可を取っていない情報を出しすぎて、給与に響いたとか響かなかったとか（笑）。大丈夫！　Kさんが差し引かれた給与の分だけユーザーが幸せになりましたゆえ、無駄にはなっておりませんぞ！　とにもかくにも、トークセッション＆試合解説と大いに盛り上げてくださってありがとうございました！　Kさんお疲れ様でした！

「クイズ！使い魔発見！」のコーナーはいつもよりも変わった問題が出題。ヒントが一つしかない問題や、媒体さんの記事などから最新情報を仕入れている人が有利なものなど、徐々に趣向が凝らされてきております。ちなみにヒント一つの問題……正解はサラスヴァティだったわけですが、表示されたヒントはサラスヴァティのプリティなお尻。ホントスクエニさんはけしからんですな。そんなこんなでクイズ正解者には今回も絵師さんサイン入りの使い魔カードとのトレード権が。羨ましい限りです（泣）。今回は、参加できない僕の恨みを込めて嫌がらせ……あ、いやいや、正解者の皆様にさらに喜んでいただきたく、前日に自腹を切ってゲットした素敵なプレゼントをご用意。主に美少女フィギュアや美少女抱き枕カバーとかデス。公衆の面前で美少女抱き枕カバーを受け取った男性の方なんかは満面の笑みだったので、ホント良かった♪　イイコトするって気持ちいいなぁ（・∀・）

今回は200名が集った名古屋イベント。参加してくれたみんな、ありがとう！

いつも通りの軽快なトークを繰り広げる柴Pは、散髪しての登場。今回も新情報が目白押しでした！

fan114 vs. KURA 対戦リポート！

ご当地ランカー対戦のコーナーでは、第2回全国大会で東海エリアからの出場を果たしたKURA氏と対戦することに。彼のデッキは［ダンターグ／バルバリシア／ファイアドラゴン／フェアリー／メデューサ］の魔種5枚デッキ。対する僕はというと、ギルドメンバーの「グリちゃん」の力を借りるべく、氏が好んで愛用していた［ワグナス／風神／仁王・云／ラムウ／エルフ］の神族5枚デッキで臨むことに。

試合展開は終盤までは僕側が優勢。中盤にエクセレントを取れたため、アルカナストーンの割り合いで有利に進めることができたのですが……その後の展開で［キュアオールU］の使用タイミングの判断を誤り、その隙をきっちりと突かれ、逆に不利な状態に。勝たなければならない最後の戦闘も制することができず、そのまま敗北を喫してしまいました。緊張という面では僕側が有利のはずだったのに、きっちりと仕事をしてきた東海覇者はさすがというほか無いでしょうね。

……くやち～＞＜Ver.1のふぁん散歩同様、ご当地ランカー戦では、またしても連敗記録を更新するコーナーとなってしまうのか!?　否!!　次こそは!!　北海道のあの人を倒すべく、腕を磨かなければ!!　さて……っと、[illegible]がいいかなぁ～っと。

ふぁん散歩に来場できなかった人に、二枚一組のふぁん散歩IIローダーを5名様にプレゼントします。詳しい応募方法などは、3ページを参照してください。
また、全国大会が始まるため、しばらくふぁん散歩IIはお休みします。全国大会についての詳しいなどは、次号で発表しますので、お楽しみに！

fan散歩II ローダー交換券 ふぁん散歩II 037 北海道

『LoV II』から始めた人もコレで安心！

ステップアップのための基礎知識

Text:age

ここでは、初心者から中級者へ、もう一つ上を目指すための基礎知識を紹介するぞ！

撤退時の動き

敵に追われてゲートまで撤退するときや、戦闘を避けてアルカナストーンの制圧に向かうため敵と離れるときは、カードを相手の方向と逆に向けるように心がけよう。相手の方へ向けたままだと、自動で攻撃が出るため移動が遅くなるのだ。

こんな感じで、相手に攻撃をしないようにカードを向けよう。撤退時は、主人公を盾にして使い魔を守ればなおいい。

ゲート封印を阻止

こちらがゲート内に居るときに、その封印を狙われた場合、全員普通に出撃させると阻止が間に合わないことも。そのときは、主人公だけストックエリアに移動して出撃させよう。主人公は強制出撃するので、一番手前に出撃して封印を阻止できる。

ストックエリアに主人公を残して出撃すると、このような位置に主人公が出撃するので、そのまま封印の阻止ができるのだ。

拡散スマッシュの秘密

拡散のスマッシュは、「一定時間停止して、カードの水平方向に移動して元の位置に戻す」というのが操作方法。しかし、実は垂直方向へ同様に動かしても可能。やりやすい方で練習しよう。

カード約1.5枚程度分下げて元の位置に戻すといい。混戦時に、後退しながらスマッシュを狙うこともできるので、こちらの方が便利な場面は多いぞ。

使い魔のフォーメーション

ついつい使い魔を固めて片手で動かそうとするのはよく見かける状況。そうすると、確かに操作は簡単になるのだが、相手に強力な複数攻撃の使い魔が居た場合、まとめて攻撃をくらってしまうため非常に危険なのだ。

それを避けるためには、自身の特殊技の範囲ギリギリに分散させて動かしたりと工夫が必要。また、強化系の特殊技を使わないのであれば、上の図のように、パーティを左右に完全に分けるのもあり。

下の図は、拡散攻撃と主人公の槍を同時に使っているときに有効なパターン。後ろの使い魔を攻撃するために、主人公を避けようとすると、突っ込んできた敵が槍のオーバーキルの範囲にすっぽりと入りやすいのだ。

盤面を広く活用

デッキは、フィールドのパーティとストックに入る使い魔に分けられるのが基本。パーティは、盤面上部の部分で操作すると思われがち。しかし、実はフィールドに居るパーティを盤面のストックエリアの位置に戻しても、画面上でその位置まで後退できるのだ。

図のように、ストックエリアに居る使い魔を一旦どけてやれば、そのまま盤面を広く使えるので、思い切り分散して行動できるのだ。敵の特殊技や、複数、拡散攻撃をまとめてくらいたくないときに非常に有効な操作法だぞ。

また、撤退時などもストックエリアまで下げれば素早く撤退できる。

この図のように、ここまでバラけさせれば、相手の狙いを迷わせることが可能だろう。その間に一気に集中攻撃で、敵使い魔の撃破を狙うといい。戦闘時の操作に集中するため、サポートスキル要員以外は、操作の邪魔にならない位置に移動させてしまってもいい。

アルティメットスペルをからめた駆け引き

現バージョンは、アルティメットスペル（以下、US）ゲージがたまりにくくなったこともあって、気軽に使うと痛い目を見ることも。お互いの選択USを見て、状況に応じた使い方を考える必要がある。以下に、使用頻度の高いUSやよくあるパターンのいくつか例を挙げるので、参考にしよう。

●キュアオールU

非常に便利な〔キュアオールU〕だが、相手が〔シーリングI〕を残している場合などは注意が必要。こちらのUSをしのがれたあと、離れたゲートから出撃して〔シーリングI〕を使われてしまうと、そのまま逆転の可能性もある。相手に先にUSを使わせて〔キュアオールU〕を後出しで使うのが理想だ。

●アウェイクとシーリングI

相手のUSがこの二つだった場合、基本的に割り合いをしてはダメ。制圧面では不利になるので、戦闘を仕掛けて迎撃と突破を繰り返すのが理想。こちらも〔アウェイク〕があればそれで対応可能。

●サクリファイスIとキュアオールU

戦闘で強力な組み合わせだが、現バージョンでは〔サクリファイスI〕使用後は、かなりの長時間〔キュアオールU〕が使えなくなる。そのため、〔サクリファイスI〕で押し返しても、次の戦闘で〔キュアオールU〕で押し切られることも。LV3までたまっていたら、思い切って〔キュアオールU〕を使う方がいいぞ。

●クロノフリーズ

相手が〔クロノフリーズ〕をセット、かつ移動速度の遅いデッキの場合には要注意！　ストーンの数が、1対1になったときなどに使われると、同時の割り合いに持ち込まれ、移動速度差で負けることも。こういう場合は、とにかく戦闘で押し切ろう。

多彩な活用法があるクロノフリーズ。相手がセットしている時点で何かしら狙いがあると思っておいた方がいいだろう。

LoVのツボ　こんなUSにも注意!:〔シーリングU〕を相手がセットしているときには、とにかく相手より先にゲートから出るのが重要だ。そうしないと、出撃前にゲートを封印されて、リードを広げられることも。ただし、移動速度の速いデッキなら、常に真ん中から出撃するようにすれば、相手が左右から出ても迎撃可能。USを使われても被害が少ない。

人獣

人獣のカードは、今回も機動力に長けたものが多い。それを活かした迎撃スタイルが強いので、それを軸に機動力に欠けたデッキを考えるのがいいぞ。

［カムラナート］や［村正］など、ダメージを与える特殊技が充実しているものを中心にデッキを組むのがいい。

FFXIメインデッキ

デッキの狙い

制圧力の低い人獣のデッキであるがゆえ、やはり戦闘での突破からの制圧が狙いとなる。機動力は高いので、基本は相手が向かってきたところを確認して、アルカナストーン近くで迎撃を狙う。なるべくHPを回復させ、万全の状態で迎撃したい。

最初の出撃では、チェシャ猫を連れていき、お互い1体ずつ撃破して痛み分けを狙うのがいい。［エルドナーシュ］と［アマゾネス］の特殊技を開幕に使える2戦目から勝負を仕掛けよう。

ダメージ技デッキ

デッキの狙い

ダメージを与える特殊技で、敵の撃破から突破を狙うデッキ。［カイン］の部分はサポートスキル重視で［村正］に差し替えてもいい。

基本は上のデッキと同じで、迎撃からの突破狙いになる。［エッジ］を大事に使えば、終盤は［カムラナート］と同時に特殊技を使用することで、敵パーティにまとめてダメージを与えられる。そのまま敵パーティのせん滅を狙おう。

人獣のこのカードに要注意！

●アークエンジェルEV

特殊技が強力、サポートスキルも便利と、どこに居ても活躍する。特に、終盤で特殊技と［キュアオール］系のUSを併用されると、お互いUSを使用後でも、［アークエンジェルEV］の効果はさらに継続するため、一気に押し切られることも。この特殊技は、特殊技で効果が消せず、ゲートに帰還するか、［アークエンジェルEV］を倒さないと効果が消えないので、優先的に撃破を狙おう。

●エルドナーシュ

特殊技が強力で、［サクリファイス］中に使われるとその効果が大きく削がれる。ただし、特殊技の範囲がかなり前方寄りなので、思いっ切り接近すればくらいにくくなるぞ。

●カムラナート

アルカナストーンシールド封印時に特殊技の威力が上がるのが厄介な使い魔。［モルガン］を連れた不死以外であれば、封印するとむしろ不利になる可能性があるので、カムラナートが生存しているうちは無理に封印を狙わない方がいいだろう。

●アマゾネス

攻撃範囲を縮小される特殊技を主力に使われると、攻撃するために前に出たら、防御力が下がっていたためやられる……、ということがよくある。主力を味方と密集されるか、［アマゾネス］が特殊技を使うまで後方で攻撃させるのが理想ではある。本人はコスト10相応の強さしかないので、集中して狙って痛み分けを狙うのも重要だぞ。

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
エルドナーシュ	85	55	4	Wゲート	Wゲージ	雷
カムラナート	75	45	4	Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	光
アークエンジェルＥＶ	45	25	4	—	Wリジェネ／W複スマ	闇
アマゾネス	35	20	4	—	—	撃
チェシャ猫	30	30	4	—	ゲージ	闇

主人公

傾向と対策

とにかく弱体系の特殊技が強力なので、それを主力がくらわないようにしたいが、［アークエンジェルEV］以外は特殊技の射程が長めなのでなかなか難しい。

とはいえ、人獣だけあって基本的に皆やや打たれ弱いので、集中攻撃で単体を落として仕切り直しを狙うのが安定。相手の特殊技のWAITを狙って突破を狙おう。

種族別の対策

海種から見ると、［エッジ］に比べ［エルドナーシュ］は与しやすいように見えるが、敵の特殊技でDEFを下げられてスマッシュをくらうと、馬鹿にできないダメージになる。主力がくらわないように丁寧に操作したい。

不死は、やはり［カムラナート］の存在がネックになる。あえてアルカナストーンシールドを封印しない戦い方も重要になる。

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
カムラナート	75	45	4	Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	光
エッジ	70	30	4	—	Wリジェネ	雷
カイン	60	25	4	—	Wレジスト	撃
アマゾネス	35	20	4	—	—	撃
チェシャ猫	30	30	4	—	ゲージ	闇

主人公

傾向と対策

いかにして［エッジ］を落とすかが非常に重要になる。相手が［サクリファイス］をセットしていた場合、あえて主人公から落としてからエッジを倒しにかかる必要も。

主人公のHPを減らした状態で帰還させて、次の戦闘ですぐ落とせるようにできれば、上記の対策も狙いやすくなる。ときには主人公も積極的に狙っていこう。

種族別の対策

海種の天敵である［エッジ］のらいじんと同時に［カムラナート］の大風車を使われると、一気に壊滅的打撃を受ける。カムラナートが生きているうちは、あまりアルカナストーンシールドの封印は狙わない方が得策。

不死に関しても同様で、［モルガン］を連れていなければ、どちらかを撃破した状況以外では封印を狙わない方がいい。

神族

強化系の特殊技を持つ使い魔が4体追加され、戦闘面での充実ぶりが伺える。また、神族に居なかった炎属性のトラップを使う［鳳凰］の追加、4速で《リペア》を持つ［アテナ］など、足りなかった部分が補強された。今回のバージョンの中心になり得る種族といえるだろう。

PICK UP！

オシリス

味方1体の攻撃範囲を拡大して、攻撃間隔を短くするという特殊技は、複数攻撃の使い魔に使用すると強力。敵の攻撃範囲外から攻撃できるので、強化した1体で敵のせん滅も狙えるのだ。

とにかくその特殊技が強力。効果時間は約3.5カウントと長い。特殊技使用時は、やや離れた位置から使用して、相手に接近される前に攻撃できるようにしたい。当然、サクリファイスと併用すればさらに射程が延びるので、［オシリス］使用時はどこかにセットしておきたい。

PICK UP！①

アテナ

範囲内の敵のATKを下げ、さらに攻撃範囲を縮小するという強力な弱体系の特殊技を使う。
範囲内の敵が少ないほど効果が高くなるので、状況を問わず使える汎用性の高さがウリだ。

高いATK、優秀なスキル、強力な特殊技と、非の打ちどころがない主力級の使い魔。低めのDEFは、後方に配置することでカバーしよう。

特殊技は、対象が2体で4カウントATK-50%、2体で2.5カウント-ATK45%、3体で2.5カウントATK-40%、4体で2カウントATK-35%となっている。

PICK UP！

ヴィシュヌ

拡散攻撃の使い魔のみ強化する特殊技なので、デッキ編成にやや苦労するところはあるものの、神族には珍しいATK強化系の特殊技である。戦闘面の強化をしたいのであれば、便利な特殊技だ。

《Wゲート》を持ち、ATKが高めの拡散攻撃の使い魔なので、スペック的には十分。デッキを組むときには、当然拡散攻撃の使い魔を多めに入れたい。［バステト］を併用すれば、DEFとATKの両方の強化も狙える。神族に使用するとATK＋25で、効果時間が3カウント弱と長いのが特徴。

神族のこのカードに要注意！

●アテナ

特殊技の効果が単体に使用されると大きく向上するのがポイント。［サクリファイス］を使っても、［アテナ］の特殊技で大幅に弱体化されてその効果がほとんど発揮できない。［アテナ］が特殊技を使えないタイミングでのみ［サクリファイス］をしたい。

●バステト

この使い魔と戦うとき、弱体系、妨害系の先制は厳禁。特殊技で打ち消されてしまう。特殊技はDEF＋30の効果があるので、強化系として使われることも多い。戦闘が始まっても［バステト］が特殊技を使うまで特殊技を使うのはこらえよう。

●オシリス

この使い魔の居るパーティに接近するときは、やはり固まって行動しないのが大事。強化された複数攻撃をパーティ全員でくらわないようになるべく広く分散して接近したい。

●ドミニオン

主人公を召喚する特殊技は、1レベルのときであればHPが100になってしまうので、一見たいしたことないように見える。しかし、LV3ともなれば、HP300の状態で召喚できるのでかなり強力。あまり不用意にレベルを上げさせないように。優先的に撃破を狙うのも有効だ。

攻撃範囲拡大デッキ

デッキの狙い

［オシリス］の特殊技で相手弱点属性の使い魔の攻撃範囲を拡大してせん滅を狙うデッキ。［ルナ］の部分は、不死の［ジャンヌ・ダルク］を客将として使用してもOKだ。

勝負は最初の戦闘で痛み分けに持ち込んだあと、2戦目の戦闘からになる。そのころには［オシリス］の特殊技が使えるので、味方を強化して敵を倒す。また、場合によっては、［バリオス］の特殊技でリードして、攻めてくる相手をひたすら迎撃するという戦法も有効。トラップ主体のデッキなどを相手にするときはこのほうが安定して勝てるだろう。

［ワグナス］を強化すれば、不死に対して優位に立てる。サイコバインドと併せてせん滅を狙おう。

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
ワグナス	60	55	4	ゲート	単スマ	光
オシリス	70	50	4	Wサーチ	—	雷
仁王・阿	50	30	2	リペア／Wシールド	—	炎
バリオス	35	20	4	—	複スマ	撃
ルナ	45	10	4	—	単スマ	炎

主人公

傾向と対策

上の使い魔個別の項目でも解説したが、とにかく密集しないことが大事。それでも厳しいなら、マッチすることを考えデッキ構築から対策を講じるのも重要。

［リビングデッド］などの特殊技の効果を消す使い魔や、［大入道］のようなさらに特殊技の効果を受けられなくなる使い魔であれば、比較的対策として使いやすい。

どうしても勝てないようであれば、投入も視野に入れておきたい。

うまく左右にばらけて接近しよう。防御力を上昇させて、一気に近寄るのも一つの手だ。

種族別の対策

不死にとっては天敵ともいえるデッキ。ヘタにトラップで待ち構えても、その範囲外から攻撃されることがあるため、その戦法はそれほど有効でないことも。基本通り、分散からの接近がベスト。サイコバインドをまとめてくらわないためにも、しっかり分散しよう。

同族では、特殊技での被害は少ないが、射程の差で相手の方が優位なのは変わらないので油断は禁物。［アテナ］の特殊技が対策として有効なのは、覚えておくといいだろう。

攻撃範囲を縮小する特殊技は明確に対策となる。デッキに組み込むと戦いやすくなるぞ。

魔種

コスト15ではあるものの、低コストの炎属性の使い魔が2体追加されたのはうれしい点。主力級のカードに闇属性の使い魔が多いが、神族の［アテナ］に対抗するため、それらを複数デッキに投入するのも選択肢としてはアリ。どの種族への対策を中心にするか、よく考えよう。

PICK UP！①

闇の王

敵単体にダメージを与え、徐々にHPを減らす特殊技は、追加効果でHPが100減るため、同タイプのものに比べ最終的なダメージが大きくなるのがポイント。見た目以上に高い攻撃力を発揮してくれる。

3速で《リペア》のスキルを持つため、使い勝手は悪くない。本人が闇のため、［牛魔王］と組ませると闇過多になりがちだが、神族に対抗するためあえてそれで組むのも選択肢としてはアリ。

特殊技がレベル制なので、大事に使えば終盤は特殊技で敵を撃破しやすくなるぞ。

PICK UP！②

サキュバス

特殊技の範囲はそれほど広くないが、ATKとDEFを両方下げる効果はなかなかのもの。ほかに強化系や弱体系の特殊技も併用できれば、一気にせん滅も可能なサポート要員だ。敵主力を中心に2体以上に使用したい。

3速、Wでは無いものの《シールド》スキルを持ち、特殊技も戦闘向けのものと、制圧、戦闘の両面の強化が可能な使い魔。［牛魔王］、［ルビカンテ］、［きゅうき］などと組ませて制圧面をさらに強化するといいだろう。特殊技の効果は、ATKとDEFを両方25%低下させる。

PICK UP！③

天狗

相手の特殊技、必殺技、スマッシュを封じる特殊技は便利の一言。［きゅうき］などの自動でスマッシュになる効果も消せるぞ。［ボクオーン］などの「PANIC」系の特殊技を防げる数少ない特殊技なのもポイントだ。

魔種では数少ない、低コストで炎の複数攻撃の使い魔。《Wサーチ》を持つのもありがたい。特殊技の範囲は広めなので、戦闘開始と同時に使用して特殊技をまとめて封印したい。ただし、効果は約2カウントなので、あまり離れた位置で使うと効果が切れるまで逃げられることがあるので注意。

魔種のこのカードに要注意！

●闇の王

左でも紹介した通り特殊技がレベル制の技なので、なんとか序盤で一度は撃破しておきたい。複数攻撃なため、前に出ることも多いので、そこを逃さず集中攻撃で倒したい。

●サキュバス

特殊技の効果はそれぞれ25%低下と、一見そこそこの効果に見えるが、やはり両方下がるのは大きい。油断して密集し、まとめて特殊技をくらわないように注意しておきたい。

●天狗

早めにラインを上げ、自軍アルカナストーン上まで後退できるようにするのが理想。そうすることで、特殊技をくらった後、一旦引いてその効果が切れるのを待つこともできるぞ。

●パンドラ

［パンドラ］を露骨に前進させてきたときは注意！

HPを減らしたところで特殊技からサクリファイスを狙われることも。場合によってはATKが200を超えることもあるので危険。［パンドラ］をなんとか避けて別の敵を狙いたい。不死は特に警戒しよう。

複数攻撃メイン6枚型

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
バルバリシア	65	35	4	ゲート	—	雷
牛魔王	50	20	2	リペア／Wシールド	—	闇
サキュバス	45	25	3	シールド	散スマ	闇
天狗	50	20	3	Wサーチ	レジスト	炎
フェアリー	35	25	4	Wゲート	—	光
かまいたち	45	15	3	—	リジェネ	光

主人公

デッキの狙い

新しく加わったコスト15の使い魔を加えた、新型の6枚デッキ。複数攻撃の使い魔がメインなので、アルティメットスペルのどれかに［サクリファイス］をセットしておくといいだろう。

戦闘が得意な魔種だけに、基本は戦闘でのせん滅、突破狙いになるが、［サキュバス］、［牛魔王］の二人をパーティに入れて、アルカナストーンシールドの封印を狙う動きも有効だ。

ただし、相手が海種や不死の場合、お互い封印した後の戦闘で不利になりやすいので、相手を戦闘で追い払った上で封印を狙いたい。

［天狗］の特殊技から一方的に特殊技を駆使して、敵のせん滅を狙おう！ 突破後は［サクリファイス］でさらに押し込むのも有効。

傾向と対策

［天狗］を連れている可能性を考えるなら、主力の特殊技は、接近したら即使ってしまおう。また、特殊技の効果を消す特殊技を使える使い魔を連れている場合、あえて最後方に配置すれば、［天狗］の効果を消しやすい。

また、高コストの使い魔が［バルバリシア］のみなので、それを撃破できれば次の戦闘で優位に立ちやすい。チャンスがあれば優先的に狙いたい。主人公から先に倒せれば、［サクリファイス］にも対応可能だろう。

複数攻撃をまとめてくらわないためにも、分散しての行動は必須。丁寧に動かそう。

種族別の対策

神族だと、サクリファイスへの対応が最も重要になるだろう。［サキュバス］をサクリファイス後に特殊技を使われると、せん滅される恐れもある。あえて［サキュバス］以外を狙って仕切り直しをしつつ、特殊技などで［サクリファイス］前に撃破できるチャンスをうかがうのが理想。［アテナ］が居れば特殊技でそれに対応も可能だ。

海種は、［バルバリシア］を倒せれば勝ちが見える。神族同様チャンスを待とう。

まんべんなくダメージを与え、［サクリファイス］されてもほかの敵を倒せるようにしたい。

海種

今回唯一、2枚のSRが追加された種族。どちらもデッキの中核となる可能性を秘めている。Rの2枚も、工夫が必要だが高い潜在能力を秘めているぞ。

リスクは高いが、圧倒的な爆発力を誇る特殊技を持つ。使い方次第でどんな種族もせん滅可能だぞ！

ラクシュミー6枚型

デッキの狙い

最初の戦闘は仕切り直しにならなくてもいいので、エクセレントをとられないように戦い、2回目の出撃で［ラクシュミー］の特殊技を使用。時間を稼ぎ、効果が上がったところでせん滅を狙う。

［アプサラス］、［カイナッツォ］の特殊技を同時に使えば、逃さず一方的に攻撃することも。なお、［ノーチラス］の部分は、サポートスキルも考慮して、［ジャンヌ・ダルク］にしてしまってもいいだろう。

スーピエ6枚型

デッキの狙い

［スーピエ］を軸に、各特殊技を駆使しての強行突破を狙う形。［ヤクシニー］、［テティス］、［ピュトン］の特殊技での強化を［スーピエ］のメイルシュトロームと組み合わせることで、強行突破が狙いやすくなる。

6枚型ではあるが、なるべく［スーピエ］は大事に使いつつ、常に戦場に出したい。それが無理であれば、［メガロドン］の特殊技と主人公のオーバーキルを駆使しての仕切り直しを狙いたい。

海種のこのカードに要注意！

●ラクシュミー

とにかく特殊技が強烈。約7カウントごとにATKとDEFが10ずつ上がるので、放置してアルカナストーンの割り合いをするのは危険。しかも、この効果は特殊技で打ち消すことができない。左右どちらかから出撃すると、相手が逆サイドから出撃して特殊技を使う可能性があるので、真ん中から出撃して追いかける形が理想だ。

●アプサラス

相手の特殊技の対象外になるの特殊技は、使用後安全に接近される。厄介な技だが、DEFの上昇値は+10、効果も2カウントだけなので、効果が切れるまで逃げ切るのも、ときには重要だ。

●キャンサー

移動速度を下げる特殊技は、一度はまると連続でくらってしまうことも。［キャンサー］と距離が離れているときは、セオリーとは逆に密集して、特殊技を回避しやすいようにしておくのもアリ。

●テティス

特殊技による強化がかなりの強さを誇る。強化系で対抗したとしても、ヘタに殴り合うとスマッシュの効果でアルティメットスペルゲージをためられてしまう。基本的には、早めにラインを上げ、相手パーティが2速なら使用されたら下がり、［ピュトン］と併用してきたら、あえて前進して拡散攻撃のスキ間に入り込んでしまうのがいい。

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
ラクシュミー	40	45	4	Wサーチ	リジェネ	炎
アプサラス	50	35	4	ゲート	複スマ	撃
カイナッツォ	35	50	4	リペア	—	闇
メガロドン	40	20	2	リペア／Wシールド	散スマ	撃
水虎	35	20	3	—	—	闇
ノーチラス	15	45	4	ゲート	複スマ	炎

主人公

傾向と対策

とにかく時間を与えないこと。能力が大きく上昇した状態でアルティメットスペルと併用されると、対抗するのが難しい。成長する前にたたくのが理想。移動速度の遅いデッキでは追いかけるのも大変なので、迎撃用パーティ編成は移動速度の早いものを中心に組もう。

なお、序盤なら、雷属性の使い魔を〔サクリファイス〕すれば対抗しやすいぞ。

種族別の対策

このデッキを相手にして一番困るのが、実は［ラクシュミー］が入っていない海種。弱点を突けないため撃破が大変で、特に、［スーピエ］がメインの形だと、追いかけるのも大変。追いかけながらアルカナストーンを少しずつ割り、ゲート方向に追い詰めて、［スーピエ］の特殊技でDEFを下げて単体の撃破を狙いたい。強化系の特殊技も併用できればベスト。

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
スーピエ	70	70	2	リペア／Wシールド	—	撃
テティス	30	50	4	Wゲート	W散スマ	闇
ヤクシニー	50	30	2	リペア／ゲート／Wサーチ	ゲージ	光
メガロドン	40	20	2	リペア／Wシールド	散スマ	撃
水虎	35	20	3	—	—	闇
ヒュトン	20	40	2	リペア／Wサーチ	—	光

主人公

傾向と対策

やはり［スーピエ］を撃破できれば、一気に戦力が低下するので、積極的に狙いたい。ただし、狙い過ぎて逆にせん滅させられる事態は避けたい。［テティス］と［ヤクシニー］を連れているときは特に危険なので、その場合には［スーピエ］以外を落として、仕切り直しを狙う方が安全。メイルシュトロームがLV3になる前に落せるよう立ち回ろう。

種族別の対策

魔種で対戦する場合、撃の使い魔にコスト40分割いているので、無理をするとすぐにせん滅されてしまう。さいわい、前Ver.に比べ［メガロドン］のシャークバイトの射程が短くなっているので、常にその逆サイドに雷属性の使い魔を配置して特殊技をくらわないように。

他の種族の場合でも、密集して［スーピエ］の特殊技をまとめてくらわないように。

不死

今回の不死も、基本はこれまでと同様、ややクセのある使い魔が多い。使いこなすのは大変だが、他の種族とは一味違った動きをできるのが面白い。

また、旧カードに強化されたものが多いので、それらと組み合わせて新タイプのデッキを考えるのもアリだ。

PICK UP !②

サマエル

特殊技は、トラップタイプ。移動速度を下げ、徐々にHPを減らす効果がある。効果範囲は最小クラスだが、相手が範囲に入ったら自動で発動するもので、一人が範囲に入れば全員に効果が及ぶのがポイントだ。

攻撃力は低めなものの、拡散攻撃なので使い勝手は悪くない。3速で《シールド》を持つため、制圧面の強化ができるのはうれしい。同じく3速の[センギアの吸血魔]との相性は上々だ。特殊技ヒット時は、HPを合計で100減少させられるので、4速トラップ程度の威力は期待できる。

PICK UP !①

ジャンヌ・ダルク

自身が大幅に強化される特殊技を使えるため、コスト10とは思えない強さを発揮してくれる。特殊技のたまる速度は遅いとなっているが、普通のコスト10とほとんど差は無いので、問題無いだろう。

特殊技は、ATK、DEFを30上げるため、使用時のスペックは[ゴルベーザ]と同等になる。移動速度も1段階上昇するので、フォーメーションが調整しやすい。一人でもある程度人獣をさばけるので、コストが低い分、客将として他の種族に組み込みやすい。炎が足りないなら客将候補に入れよう。

PICK UP !①

強化された旧カード

[スカルミリョーネ]と[シャドウドラゴン]は、どちらも吸収量がアップ。1体につき18吸収できるようになったので、戦闘面でかなり頼りになるように強化された。

[ドラキュラ]は、特殊技の範囲が拡大し、与えるダメージも70に上がった。その分、回復するHPは1体につき30とやや減少したものの、範囲が拡大しているので以前よりも多くの相手から吸収できるチャンスが増えたため、効率は良くなったといえる。

不死のこのカードに要注意！

●ジャンヌ・ダルク

左でも解説しているが、とにかく特殊技が強力なので、コスト10の使い魔と思うのは危険。味方を丁寧に分散させて攻撃をまとめてくらわないように。特に、人獣だと突破から「制圧➡特殊技を使用してサクリファイスで迎撃」というパターンで一気にリードされる可能性もあるので、まとめてダメージをくらって突破されないように気をつけたい。

●サマエル

トラップの効果範囲は狭いので、相手パーティーの動きをよく見て、移動した場所を避けるように動けばある程度回避は可能。また、トラップを踏んでから発動までわずかに時間があるので、難度は高いが、「ちょっと前進してすぐ下がる」といった方法でトラップを回避することも可能。

●チャリオット

スキルがさほど優秀ではない割に2速と、やや微妙な印象を受けるのだが……特殊技は、単体強化系特殊技への対策として有効。このタイプの特殊技を主体にしたデッキを使用している場合は、優先的に[チャリオット]の撃破を狙いたい。主力に対して特殊技を使われる前に、勝負を仕掛けよう。

サマエル5枚型

CARD LIST

NAME	ATK	DEF	SPD	スキル	サポートスキル	属性
サマエル	35	65	3	シールド	—	闇
センギアの吸血魔	65	55	3	サーチ	—	雷
スカルミリョーネ	35	50	3	サーチ	—	撃
モルガン	35	45	3	Wサーチ	—	炎
ジャンヌ・ダルク	25	30	3	—	W複スマ／リジェネ	炎

主人公

デッキの狙い

[センギアの吸血魔]によるアルカナストーンシールドの封印と、それによる[モルガン]の特殊技の強化を狙いつつ、それを嫌がって攻めてくる相手をトラップでかく乱する、というのが基本的なパターンになる。[センギアの吸血魔]の特殊技は、直にアルカナストーンシールドを封印しつつそのときに使うか、離れた位置で繰り返し狙うかを使い分ける。相手に《リペア》や《Wシールド》がほとんど居ないときは、離れた位置から繰り返し使用して封印を狙うほうがいいだろう。人獣や、4速メインの神族相手に狙おう。

相手を左右に揺さぶりながら、トラップにはめられれば、そのまま離れたアルカナストーンの制圧も狙えるぞ。

傾向と対策

このデッキの基本は常にアルカナストーンシールド狙いの動きで、かつトラップを踏ませたいので、こちらは迎撃主体の動きが安全。ただし、あまり相手が攻めてくるのを待ち過ぎると、にらみ合いから[センギアの吸血魔]の特殊技でアルカナストーンシールドを封印され、[モルガン]の特殊技で突破を狙われる。

それを防ぐために、[サマエル]の動きをよく見て、敵パーティが通った場所をなるべく避けつつ戦闘を仕掛けよう。

余裕があるときには、必ずアルカナストーンシールドの修復をしておきたい。

種族別の対策

闇属性を多いので、神族だとどうしても苦戦を強いられる。とはいえ、[サマエル]の攻撃力そのものは低く、トラップは発動まで時間がかかるので、戦闘開始時に思い切って突っ込んで[サマエル]を一気に撃破してしまうのもアリ。

海種だと、アルカナストーンシールドをお互い封印するような状態は避けたい。[センギアの吸血魔]が[モルガン]で大幅に強化されるため、せん滅の危険もあるぞ。

[バステト]の特殊技などであれば、[サマエル]の特殊技の効果を消せるぞ。

祝！稼働一周年!! & 待望の新作ついに発表!!

全国大会入賞者に突撃インタビュー！

稼働から1年が経過し、全国大会も無事終了。そして、2月のAOUショーではついに新作が発表された！　新たな戦いの日まで、まだまだ盛り上がっていこう!!

Text:刻

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年3月18日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256専用

稼働開始から現在まで……1年を振り返る

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

全58機体を一刀両断！ スペシャルMS（モビルスーツ）レビュー

戦術の変遷と対戦シーンの動向

昨年3月の稼働から、ほぼ1年が経過した『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT（以下NEXT）』。今作からの新要素「NEXTダッシュシステム（以下ND）」によって、かなり自由度の高い作品になっており、この1年で多くのプレイヤーが今までのVS.シリーズにはない『NEXT』ならではの動きを研究してきた。稼働初期にはメイン射撃→ND→メイン射撃といった射撃から射撃へつなぐ技術が多用され、中期～後期にかけてはNDを駆使してそれぞれ交互に相手二人を攻撃し、2on1をこなす立ち回りや、各機体のポテンシャルを引き出すための技術が確立されてきた。特に今作にはポテンシャルの高い機体が多く、幅広く使い込まれてきた機体の数はVS.シリーズ一といえる。

原作を忠実に再現された行動・攻撃が多いことも本作の魅力。発動条件は厳しいものは多いが、一度は決めたい。

ガンダムエクシアの最大技であるトランザム格闘。このド派手な攻撃も3Dゲームならではといえるだろう。

また、原作の行動や攻撃が忠実に再現されている機体が多く、多種多彩な武装が実装されたことも、多くの機体が使われる原因の一つだろう。

そしてVS.シリーズのだいご味ともいえる2機体によるチーム戦術も、稼働初期と後期では見られる組み合わせが大分変わっていった。

稼働初期にはνガンダム＆ガンダム、V2ガンダム＆ガンダムヴァサーゴといったペアが多く見られたが、中期辺りからはウイングガンダムゼロ＆ガンダムデスサイズヘル、ターンエーガンダム＆ガンダムなどの使用率が高くなっていき、そのほかではキュベレイ、デスティニーガンダム、ゲドラフ、ガンダムヘビーアームズ改といった機体がよく見られるようになった。

また、コスト1000機体の評価も軒並み上がったため、それらも含めた多数の組み合わせによるさまざまな対戦シーンが見られるようになった。対戦において使用される組み合わせの数は、歴代VS.シリーズの中で群を抜いているように感じられる。

全国大会終了後も対戦は賑わいを見せ、それまで若干使用率の低かった機体も使われるようになるなど、さらなる研究が重ねられていった。これには、前作から導入されたシャッフルシステムが、本格的に使われてきていることも関係しているように思われる。システム上、コストを合わせるという概念が無いため、自分の練習したい機体を選ぶことができるからである。

「リミット解除！ NEXTに限界はない！」というキャッチコピーの通り、いまだ進化し続けている『NEXT』。新作を控え、これからどのようになっていくかを見届けていきたい。

全機体独断レビュー！

前述の通り、今作にはポテンシャルの高い機体が多い。また、機体数は追加機体を合わせて総勢58機体とかなりの数になる。出展作は初代「機動戦士ガンダム」から最新作「機動戦士ガンダムUC」までの全17作品。

プレイヤーそれぞれに思い入れのある作品があるとは思うが、今回は登場する58機体すべてに独断で機体レビューを敢行してみたぞ！　前作から続いての参戦機体には追加武装＆追加調整が施されており、今作から参戦した機体は何と25体、そしてタイムリリースの追加機体が第1～7次解禁までの全11体と、総機体数によるインパクトの強さには、計り知れないものがある。

純粋に攻撃力の高さや攻撃の当てやすさなどの強さのみで戦場を支配する機体や、特殊な武装・行動で場を支配する機体、防御に特化し、いかなる攻撃もかわし防ぐ機体。はたまた、ちょっとネタっぽい行動で場を盛り上げる機体などなど……。

豊富な機体と要素を含んだチームバトルアクションゲームの最高峰、『NEXT』。全58機体の独断レビューは、次ページから始まるぞ！

最後の隠し機体ユニコーンガンダム。デストロイモードのインパクトは圧巻。

すべてのガンダムの起源! ガンダム

メイン射撃、サブ射撃、格闘、メイン射撃チャージとほぼすべての性能が高水準でまとまっており、まさに「初代ガンダム」の名を冠するにふさわしい機体。
　その持ち前の性能と、初心者から上級者まですべてのプレイヤーのニーズにこたえられることから、多くのゲームセンターで使用率No.1となっている。『NEXT』プレイヤーでこの機体を一度も使ったことの無い人は居ないのではないだろうか？　と思わせるほどであり、ガンダムがただの白兵戦用のモビルスーツではないことを、今なお存分にアピールしている。
　惜しむらくは、大技・ラストシューティングの発動条件が、「耐久力100以下で地上格闘からの派生」とかなり厳しいため、使う機会が滅多に無いこと。しかし、一度は決めてみたいロマンあふれる技である。

強力な射撃武装がウリ ガンキャノン

中距離戦を得意とする、今作から参戦のコスト1000機体。中距離タイプだけあって、サブ射撃の砲撃は非常に強力。コスト1000と思ってあなどってかかると、容赦無く吹き飛ばされる。そしてガンキャノンの決め技、特殊格闘の岩投げ。弾速は速くないが誘導性能に秀でているため、こちらも強力。モビルアシストの性能には目をつぶろう。

元祖・砲撃専用機体! ガンタンク

前作から引き続き登場、砲撃専用機体。システム上前作ほどの脅威は無くなってしまったが、自慢の連射性能は健在。1発の威力が高く、きちんと自衛行動を取れば十分にプレッシャーを与えられる。また、NDを駆使して特殊射撃のコア・ファイター特攻を連射する姿もよく見られる。多数のコア・ファイターに援護してもらい、身を守ろう。

機動力で敵機をせん滅! シャア専用ザク

「通常の3倍」使用時の性能の前には、コスト3000機体すら無力と化す光景も珍しくない。しかし「通常の3倍」終了時の脆さからか、稼働初期にはさほど高い評価を受けず、中期～後期にかけて評価上げた機体の一つ。相性の悪い僚機がほとんど無く、どんなときでも強さを発揮できる。「通常の3倍」時は、マシンガンからの攻め継続も脅威だ。

多方向からの集中砲火 ドム

強誘導のメイン射撃に、モビルアシストを絡めたバズーカの嵐がかなり強力。移動がホバー系のため、若干だが相手にブースト切れを読まれにくい。ズザキャンを絡めることで、かなりの回避性能を発揮できる。かわしつつ物量で攻めまくることを要とするドムは、NDの恩恵を大きく受けているといえる。メイン射撃がダウン属性なのも非常に嫌らしい。

仲間を呼んで一斉攻撃 アッガイ

『NEXT』におけるマスコット的存在。しかしその容姿と裏腹に、武装の性能はかなりのもの。バルカンによる攻め継続の威力は、冗談で済まされるレベルではない。モビルアシストで相手の着地を取り、メイン射撃で耐久力を削り、サブ射撃でダウンを奪うなどなど。見かけによらず凶悪な行動を取ってくるアッガイには、決して油断しない方がいい。

攻守ともに好バランス Zガンダム

前作から大きく仕様変更されたZガンダム。ハイパー・メガ・ランチャーモードの発生の早い横格闘は無くなってしまったが、モビルアシストが大幅強化されたため、実質弾切れの無いメイン射撃連射と非常に相性がいい。「体を通して出る力」発動中に多少ゴリ押すことができ、格闘性能も悪くはないためコスト2000の中でも上位に入ると思われる。

モビルアシストは頼れる仲間 ガンダムMk-II

スタンダードな性能の通常形態と、ダウンを奪いやすいスーパーガンダム形態を持つ。攻撃の当てやすさや特殊武装の面白さからか、スーパーガンダムメインの割合が多い印象。ホバー移動中にメイン射撃→サーチ切り替えすることで、メイン射撃に強誘導を付加できる。見ていないと回避困難なため、相手の注意を引くには持ってこいの機体だ。

復活を有効に活用 百式

シールドが無いことと、若干のメイン／サブ射撃の発生の違いを除くとほぼガンダムと同性能の万能機。耐久力が500と低いが、「まだ終わらんよ!」がカバーしている。稼働初期に比べると使用率は減ったように思われるが、チームシャッフルなどにおいては今でもよく使われる。うっかり変形すると、そのまま標的になってしまうことがあるので注意。

ビームの嵐で戦場を制圧 キュベレイ

元々の機体人気が高いためか、稼働初期から後期まで安定した使用率を維持。全国大会での活躍を機に、若干使用者が増えたようだ。発生、威力共に優秀なメイン射撃、広範囲に判定を持つ←or→＋格闘、ノーリスクで攻撃できるファンネル、一定時間無敵になる格闘カウンターと、高性能な武装がそろっている。特に↓＋格闘の格闘カウンターは、その性能はもちろん成功時のインパクトが強烈なため、ぜひとも狙っていきたい武装だ。
　また、ブーストゲージに余裕があれば核や多段系ビームもガードできる。ブースト量が長く、攻撃手段が主にビームと格闘というこの機体は、コスト3000の入門機としてふさわしいといえるだろう。もちろん、上級者が使うのにも適しているため、これからも高い使用率を維持するだろう。

黒いガンダム登場 ガンダムMk-II (カミーユ機)

コスト1000で唯一復活を持つ機体。しかし、復活するとすべての武器がリロード不能になるため、弾切れ時には文字通り手も足も出ない状態に……。弾数管理をしっかりする必要があるため、やや玄人向けの機体。格闘はそこそこ使えるため、不用意に近付いてくる相手を斬ってやろう。特殊格闘の蹴りは、見た目的にぜひ決めたいところ。

スピードよりもパワー ZZガンダム

単発火力のすさまじい格闘を持つ。それだけにとどまらず、使い勝手のいいメイン射撃チャージ、発生が早く範囲の広い納刀時↓＋格闘と、多数の高性能武装を備える。機動力を威力でカバーすればいい働きができる機体だが、少々クセがあるため、使いこなすまでに時間がかかるかもしれない。↓＋格闘→特殊格闘のコンボは強力だ。

低コストのファンネル機 キュベレイMk-II

コスト1000の黒いキュベレイ。ノーマルモードとファンネルモードの2形態を持つ、中距離機体。ファンネルで相手の耐久力をジワジワ削りつつ、メイン射撃でダメージを与えていくのが基本スタイル。ノーマルモード中もファンネルの残弾はリロードされているので、ビーム・ガンと併用することで、弾切れを起こしにくいのが強みとなっている。

残弾の管理がカギ ハンマ・ハンマ

騎士道精神を語る割に、真価が発揮されるのは中距離～遠距離という不思議な機体。その分、得意な中距離～遠距離での強さはかなりのもの。サブ射撃と特殊射撃による多方向からの攻撃は、かわしにくいことこの上ない。少々武装にクセがあるが、どれも強力なので使いこなしたい。開幕に直立不動でバラを出してから戦うのが優雅でいいかも？

メイン射撃チャージが要 キュベレイMk-II (プルツー機)

コスト2000の赤いキュベレイ。3体のキュベレイの中で最後に解禁された、格闘を持たない純射撃機体。サブ射撃、特殊射撃と横に広い範囲を持ち、当てることに長けた武装が多い。肝要のメイン射撃チャージは、弾速と威力に優れ、発生した瞬間キュベレイ周囲にも判定が存在する。この武装をうまく使えば、万能機並の働きができるだろう。

ガンダムの上位互換 νガンダム

ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、フィン・ファンネルと、まさにガンダムをそのまま強くしたようなνガンダム。基本的な戦法はガンダムと同じで、とにかく優秀なメイン射撃が主軸となる。また、特殊格闘はパンチとキックという非常にそう快感あふれる格闘となっており、発生と判定に優れる。積極的に使っていきたい攻撃である。

最後の赤い彗星 サザビー

シャアが搭乗する最後のモビルスーツであるサザビー。各種武装は基本的には万能機のそれだが、この機体の最大の特徴は特殊射撃の核弾頭迎撃。置いておく感じの使い方になるが、当たったときのダメージはかなりのもの。リロードが早いので、意外に「数撃てば当たる」戦法が有効。近距離～中距離では、メイン射撃チャージが要となる。

分身!? するガンダム ガンダムF91

特殊格闘にM.E.P.E.という特殊な武装を持つ。発動中には、コスト2000の中でも最強クラスの強さを誇る。マシンガン系の武装に弱いのと、リロードまでに多少時間がかかるのがネックだが、それ以外は優秀。性能だけでなく、見た目の良さもかなりのもので、使用率は意外と高い。換装すれば、単発でダウンさせるメイン射撃が撃てる点も○。

強力無比のモビルアシスト ビギナ・ギナ

コスト1000機体の中で、最も基本的かつ高水準の武装を持つ機体。特にサブ射撃とモビルアシストの性能は、全機体中で上位といっても過言ではない。立ち回りはまさに万能機のものなので、扱いやすく、コスト1000入門機として非常に適しているといえる。この機体を使いこなすということは、万能機の扱い方を体得するということでもある。

扱いやすい高コスト機 V2ガンダム

コスト3000としては扱いやすい部類に入る万能機。通常形態はもちろん、アサルトバスターモード時の武装も使いやすいものがそろう。格闘性能は発生と誘導が控えめな分、威力が高めになっているため十分に使える。アサルトバスターの使い方次第で、どんな相手とでもわたり合える。コスト3000の中では中～上位機体といった位置付けか。

回避性能はピカイチ ゲドラフ

その扱いにくさゆえ、稼働初期は敬遠されていた感があるが、サブ射撃を利用しての圧倒的な回避力により中期～後期になって飛躍的に評価を上げてきている。また、回避性能のみならず特殊格闘や特殊射撃など非常に当てやすい武装を所持しているため、攻撃面でも優秀。潜在能力は、コスト2000機体の中でも最上位に数えられるだろう。

鉄壁の守りを持つ機体 ヴィクトリーガンダム

防御専用のモビルアシストや、メイン射撃を撃つ際に発動するシールドなどにより、コスト1000とは思えないほどの生存能力を誇る。サブ射撃は通常のバズーカよりも威力、範囲とも優秀で、実質弾切れが存在しないため弾幕の厚さも全機体中トップクラス。低コスト帯に必須の自衛と援護を形にしたような機体で、火力も高いという優秀さだ。

優秀な格闘でねじ伏せろ ゴッドガンダム

格闘機だけあって判定、発生、誘導、威力のどれもが優秀。特に特殊格闘の爆熱ゴッドフィンガーは、射撃を消せなくなったものの当てやすさは健在。ヒートエンドに派生させ、相手が消し飛ぶさまはまさに壮観。明鏡止水モードになれば、コンボにせずとも格闘1回で300近いダメージを与えることができるため、多少のゴリ押し戦法も有効となる。

型にはまれば完全制圧 マスターガンダム

マスターガンダム最大のアドバンテージといえば、やはり特殊射撃の十二王方牌大車併。うまく使えばコスト2000までならほぼ1セットの行動で撃墜できる恐ろしい技である。ほかにも前作で猛威を振るったモビルアシストに加え、カット耐性の非常に高い各種格闘からの⬇＋派生など豊富なバリエーションを持つ。『NEXT』を楽しむのに適した機体だ。

一発逆転の技を持つ機体 シャイニングガンダム

モビルファイターの中で唯一のタイムリリース機体。スーパーモード時のシャイニングフィンガーソードは、中距離からの着地を取れるほどの伸びを持つ。威力が凄まじく、明鏡止水が発動していればどんな不利な展開でも一発でハネ返すことのできる高火力機体。有利な展開で油断している相手を真っ青にするには、うってつけといえる。

技術と知識で勝利せよ ノーベルガンダム

格闘機だが判定、誘導とも少々頼りなく、あまり移動しないためカットされやすい。モビルアシストが射撃系ではないためコンボの始動には組み込みにくく、安定して勝利するには相応の技術と知識が必要とされる。さいわいバーサーカーシステム発動時の機動力と攻撃力はかなりのものなので、うまく使って堅実に立ち回れば、道は開けるかもしれない。

射撃武装に秀でた格闘機 ガンダムシュピーゲル

格闘主体だが要となる武装はサブ射撃とメインチャージという、変わった機体。しかし、その性能は悪くなく、サブ射撃の誘導性能はかなりのもの。メイン射撃チャージもチャージ時間は長いものの効果範囲が広く、若干上に上昇するため回避に応用できる。ステップ時には消えているように見えるが、無敵時間は無いのが残念なところである。

最速のメイン射撃 ウイングガンダムゼロ

中距離での着地に当てられるほどの弾速を持つメイン射撃と、ステップなどで誘導を切られなければどこまでも追尾していく高威力メイン射撃チャージを持つ、最強クラスの機体。射撃武装のみならず格闘性能も高く、コンボダメージの大きいニュートラル格闘、発生の早い⬅or➡＋格闘と、攻撃面で右に出る者は居ないといっても過言ではない。

回避特化型格闘機体 ガンダムデスサイズヘル

特殊射撃のハイパージャマーのおかげで被弾せず相手に近付けるため、死角から攻撃しやすい。格闘機の持つ武装としては破格の性能といえるだろう。また、サブ射撃のアクティブクロークにより、中距離以降で攻撃を受けることがほぼ無いという徹底した自衛能力を持つ。メイン射撃と格闘の性能が高く、欠点といえばコンボ時間が長いことくらいか。

全機体中No.1の弾幕 ガンダムヘビーアームズ改

いたるところに武器を身に着ける全身弾薬庫。そのどれもが連射性、誘導性に優れ、常にミサイルやマシンガンに狙われ続けるため、相手にとっては厄介なことこの上ない。格闘ボタンで出るミサイルは、メイン射撃やサブ射撃を撃っている最中に撃つことで予測不能な軌道を描くことがある。これを当てて相手を熱くさせるプレイヤーも多いとか!?

コンボ数は全機体中最多 ガンダムエピオン

どの格闘も単発の威力は低いが、ダウン値が低く設定されているため、多彩なコンボを組み合わせることできる。基本的に1発のダウン値が0.5なので、計10発もの格闘を入れることができ、全部決まったときのそう快感はかなりのもの。射撃武器が皆無のため、格闘を当てるのはそれなりに厳しいが、このそう快感は他の機体では味わえない。

スーパーバーニアで幻惑 トールギス

全機体の中で唯一、なんと上下にもNDができる機体。そのため扱いはかなり難しいが、使いこなせた際の動きは実にトリッキーであり、相手を困惑させられるだろう。注意すべきは、行動の大半にNDを使うため、格闘の誘導が切れないのとブーストの消費が早いということ。ここの注意を怠ると、耐久力が低いこともあり早々に撃墜されることに……。

スーパーアーマー+大火力 ガンダムDX

タイムリリースとなるガンダムXの後継機。相手を真っ青にする大火力のツインサテライトキャノンが印象的。着弾後の爆風でも300以上のダメージを与えるさまは、まさに鬼畜。モビルアシストの方はスーパーアーマーが付随するため、着地を完璧に取られると防ぎようがなくなってしまう。横に広いため、 2体まとめて当たる光景もよく見られる。

相手のNDを刈り取れ ガンダムX

サテライトキャノンに目がいってしまいがちだが、この機体の真骨頂はディバイダーモードにあると思われる。溜めサブ射撃のハモニカブレードは横に広く、弾速が速めで撃つ方向を任意に決められるので、移動中の相手を狙い撃ちできる。ダメージ補正率も優秀で、追撃を含めた威力はかなりのもの。メイン射撃チャージの性能も、地味に優秀。

捕縛から大ダメージ ガンダムヴァサーゴ

特殊格闘のガンダムアシュタロンの捕縛で相手を一定時間拘束できるガンダムヴァサーゴ。非常に当てやすい武装なので、高い援護力を誇るコスト2000機体。しかし拘束後、相手はレバーとボタンを連打により拘束時間を短縮できるので、追撃は早めに。量産機でないためか、一度ガンダムアシュタロンを出すと、消えるまで次は出せない。

攻撃と回避のスペシャリスト ∀ガンダム

稼働中期から評価をどんどん上げてきた、コスト3000最強候補の一角。それを裏付けるのは、やはりサブ射撃を利用しての疑似ステップキャンセルだろう。この回避法により驚異の生存能力を発揮し、一試合で一度も撃墜されないことが多々ある。月光蝶により1コンボで300前後のダメージをたたき出すため、攻撃面でも最強クラスとなる。

全機体一のバズーカ性能 ターンX

3種類のメイン射撃を所持し、中でも2番目の武装であるバズーカの性能は本作の全武装の中でも優秀。常時この武装なら最強機体ではないか？ と思わせるほど。それゆえ弾数が少ないのは残念である。しかし、火力の高いコンボを持っているため、十分高性能であるといえるだろう。シールドが自動で発動することも長所の一つだ。

火力の高さは折り紙付き カプル

マシンガン系機体全般にいえるが、カプルもその例にもれず高火力。メイン射撃は両手から撃つため当てやすくなっている。迎撃用のモビルアシストで自衛し、マシンガンでダメージを取り、サブ射撃でダウンを奪う。地味だがこの行動をしっかりとこなすと、かなりの働きができるぞ。特に、接近せざるを得ない格闘機との相性は抜群といえる。

覚醒中が勝負どころ フリーダムガンダム

主軸がメイン射撃のビームライフルであり、格闘にも高性能なものがそろうため、一応万能機といえる。しかし耐久力が低く、特殊射撃の覚醒の動きが独特であるため、他の万能機以上に慣れと技術が必要となる。覚醒のリロードが50秒と長いので、生存力も要求される。コンボ威力は高いので、チャンスまで耐えて一気に決める戦法が得意だ。

3種の形態を使いこなせ ストライクガンダム

万能機であるエールストライク、格闘機のソードストライク、射撃機のランチャーストライクと三つの形態すべてでガラリと性質が変わる特殊な機体。コスト2000ということもあり、基本的にはランチャーストライクで後方から援護、という使われ方が多いように思われる。近付いてくる敵には、ソードストライクに換装して目にモノを見せてやろう。

身を犠牲にした大火力 イージスガンダム

イージスガンダム最大の特徴といえる自爆は、ダメージがなんと450オーバーと、全機体の中でも圧倒的。今作ではNDのおかげでいくらか決めやすくなっており、決まったら場には歓声が起こる。まれに残コスト1000の状態で自爆して、盛り上がる光景も。基本的な立ち回りがやりやすく、いろいろな意味でかなりの良機体であるといえるだろう。

一度のチャンスを生かせ デュエルガンダム アサルトシュラウド

この機体の最大技であるアーマーパージアタックは、有効範囲が赤ロックオン内すべてと非常に長い。ある程度距離を保って安心している相手には、ガスガス当たる優れもの。しかし一度の出撃で1回しか使えない上、使用後は装甲が貧弱になってしまうため、本当の意味で切り札となる。アーマーパージ時の移動をフェイクとして使うのも有効か。

近～遠距離すべて対応可能 デスティニーガンダム

優秀な格闘とモビルアシストを筆頭に、メイン射撃、メイン射撃チャージ、サブ射撃、特殊格闘、特殊射撃、格闘チャージとほぼすべての武装が高性能。強化型万能機といった感じである。耐久力700と高めなのも高評価。しかし赤ロックオン距離が短い、メイン射撃の弾数が少ないといった弱点も。過信し過ぎないよう、丁寧な立ち回りが重要だ。

きれいにまとまった万能機 インパルスガンダム

モビルアシストが変更されたことにより、使い勝手のよくなったインパルスガンダム。ブースト性能は全機体中最高クラスで、非常に長い。メイン射撃チャージを撃つことでメイン射撃がリロードされるので、万能機でありながら厚い弾幕を張ることが可能。コスト2000の入門用としても最適な機体である。欠点は、誘導性能の高い武装が無いことくらいか。

手数の多さが最大の武器 ストライクフリーダムガンダム

『NEXT』最初となる追加機体。ボス仕様のものと性能が異なるのは残念(?)だが、所持する武装の多さはほぼ同一のため、かなり豊富。火力の低さ＆耐久力の低さを手数でカバーしつつ、覚醒を使って一気に試合を決めたい。余談だが、解禁当初はミーティアとの合体機能があるのではないか……とのウワサから試行錯誤される光景が見られた。

自機と僚機を守る強固なバリア アカツキ

本機特有の武装、ドラグーンバリア。今作では自機と僚機の両方に展開することが可能。特に、強力な格闘機にバリアを展開することで、有利な試合展開を作ることができる。攻撃面では、オオワシ時のメイン射撃チャージが発生、威力、誘導がどれも強力。主力武装だろう。特殊格闘のヤタノカガミは、あえてかわしにくいビーム攻撃に使うのが有効。

旧式とあなどるなかれ ザク改

ザク改のメジャーなコンボであるメイン射撃→モビルアシスト→格闘。この威力が非常に高い。モビルアシストで止めることにより攻め継続状態を作り、その後有利な読み合いができる。ザク改に慣れていない相手なら20秒程度で撃墜することすら可能だ。また、サブ射撃で自分の身を守ることも可能。相手にした際には、決して油断せず全力で戦おう。

鉄壁の装甲で攻めたてろ アレックス

アレックスが身にまとうチョバムアーマーは、今作で耐久値が減少しリロード可能になった。耐久値が低いため、ほぼすべての機体のメイン射撃1～2発で壊れてしまうが、格闘機を相手にする際には十分過ぎる性能。相手はその装甲を前に、なす術が無くなるだろう。NDによりコンボを狙えるため、前作と違って火力の面でも優秀な機体となった。

強襲ダッシュで幻惑 ケンプファー

格闘といえる武装はほとんど所持していないため、射撃専用機といって差し支えないだろう。強襲ダッシュはNDをはさまなくても連続で使用することができるため、非常にトリッキーな動きができる特殊機体。しかし、攻撃面＆回避面で性能に特化したものが無いため、やや不遇の扱いを受けている。この評価を覆すことができるかに注目したい。

火力型から機動型へ ガンダム試作1号機&Fb

シリーズ初、最初の出撃と2度目の出撃時でコストが異なる機体。初出撃時はマシンガン機ということもあり高火力、再出撃時のフルバーニアン形態は回避面に特化した高機動機。フルバーニアン時は、メイン射撃チャージが弾速が速く使いやすい。火力の面も考え、1機目にどれだけダメージを与えられるかが、戦局を左右するポイントだろう。

広範囲の「核」は健在 ガンダム試作2号機

ガンダム試作2号機といえば核攻撃。今作ではシールドによるガードが可能となっているが、元々闇討ち専用の武装であるため、大した問題ではない。範囲が広く持続時間が長いため、十分に当てられる性能である。格闘性能も最強クラスであり、その判定の広さは驚異的。射撃武器に乏しい点は、優秀なモビルアシストを使うことで補えるだろう。

強誘導武器を連射せよ ガンダム試作3号機

ガンダム試作3号機のメイン射撃はバズーカということもあり、誘導性能が非常に強い。一度に2発出てしまうが、これを1発目でNDすることで合計10発連射することができる。1発当てれば相手はダウンし、うまくいけば追撃で真上にきりもみダウンさせることができ、2対1の状況作りやすくなっている。サブ射撃と一緒にバズーカの雨を降らそう。

キャノン砲で僚機を援護 ガンダムEz-8

陸戦型ガンダムと性能が非常に似ているが、こちらはビーム・ライフルを所持。基本はキャノン砲で中距離を維持しつつ、弾幕を張るスタイルとなるが、状況次第ではビーム・ライフルで着地を狙おう。この機体には、耐久力100以下で自機の片腕をちぎって相手を殴る技がある。殴った後、どうやって取り付けているのか非常に気になるところだ……。

コスト1000最強候補 陸戦型ガンダム

メイン射撃のキャノン砲は攻撃力が高く、手動リロード式のため残弾数が実質無限。モビルアシストによる自衛力も高く、特殊格闘のネットガンで相手の機動力すら封じることができる。このネットガンが強力で、ダウン追い撃ちでもネットにかかる。空中で当ててもそのままかかり続け、受け身を取ろうものなら大変なことに。まさにコスト1000最強候補。

優秀な格闘機 グフ・カスタム

ヒート・ロッドの使い方次第で、いくらでも化ける可能性を持つ。特殊格闘はブースト消費無しで移動でき、特殊射撃は、地上に着く寸前にレバーを2回入れることでブーストダッシュに移行可能。相手にブースト切れを読まれにくくなる。回避行動を取りつつ、スキを見て強力な格闘をたたき込もう。モビルアシスト始動も狙いやすいので使いたい。

トランザムで相手を駆逐 ガンダムエクシア

前作では最後の隠し機体だったガンダムエクシアが、今作でトランザムを携えて帰ってきた。『NEXT』稼働当初に最新のガンダム作品だったためか、今でもかなりの人気を誇る機体。トランザム発動の際の格闘エフェクトは今作でも随一の派手さとカッコよさがある。思わず狙いたくなるが、ヘタをすると終了硬直を攻撃されるので、慎重に使おう。

一発逆転の大技を放て ガンダムヴァーチェ (ガンダムナドレ)

ガンダムヴァーチェのメイン射撃チャージは、多段系ビーム中最強といってもいいほどの性能を持つ。威力、誘導、発射までの時間、どれを取っても超一級品。GNフィールドを展開して撃てば防御も可能なので、積極的に狙える。ただし機動力は絶望的なので、狙われたら早急に万能機であるガンダムナドレにパージした方がいいかもしれない。

華麗なるコンボを決めろ ユニコーンガンダム

満を持して登場した、『NEXT』における最後のタイムリリース機体。最大の特徴は、一定時間経過後使用可能のデストロイモードだろう。デストロイモード時の特殊射撃は、見てからかわすことが困難なほどの発生の早さを持つ。さらに、そこからコンボにつなげた際のダメージは300オーバーと驚異的。カットされやすいが、ぜひ狙っていきたい。

Premium Dogfight '09 優勝チーム

【アミューズボンボン】インタビュー

昨年11月21日、東京は竹芝のニューピアホールにて開催された公式全国大会「Premium Dogfight'09」。今回は、特別企画として優勝と準優勝チームにいろいろと聞いてみたぞ!

「日本一」のパイロットに直撃!

——決勝大会出場に際して、どの程度までいけそうだという自信がありましたか?

しろあか　前日にクラブセガ新宿西口で開催された東西戦で少し勝てたので、自信は少しありました。

ある　正直無かった。

——決勝大会のトーナメント表を見て、どう思いましたか?

しろあか　最初に知ってる人が居ないかどうか確認していたのですが、一回戦の相手を見て「これはやばいなー」と思いました。

ある　初戦で負けると思いました。

——壇上に上がったとき、どうでしたか?

しろあか　すごく緊張したんですが、「ここまできたのだから優勝したい」と思いました。

ある　とりあえずベスト4に残って、PSPを狙おうと思いました。

——一番手ごわかったのは?

しろあか　一回戦で当たった「セージ」さん、「ルル」さん(ウイングガンダムゼロ)が一番危なかったです。

ある　自分も初戦の「ルル」さん、「セージ」さんです。

——最も対戦したくなかった機体と、簡単に理由など。

しろあか　キュベレイです。大阪にキュベレイが全然居なくて、対戦する機会が無かったので。

ある　ウイングガンダムゼロです。流れ特殊射撃で事故らされることが多いので。

——勝つ自信のあった機体と、簡単に理由など。

しろあか　特に勝つ自信のあった機体は居ません。ただ、ウイングガンダムゼロや∀ガンダムには負けたくなかったです。

ある　初代ガンダムです。理由は特に無し。

——大会中に気を付けていたことはありますか?

しろあか　普段通りにプレイすること、お互いのミスをフォローすることなどです。

ある　なるべくタイマンにならないよう心掛けたのと、先落ちしても冷静でいるようにすること。

——優勝が決まったときの感想を教えてください

しろあか　めっちゃうれしかったですが、あまり実感が沸かなかったです。後は結果を残せたことがうれしかったです。

ある　相方に感謝。

——現在ハマっている機体はありますか?

しろあか　今はνガンダムとターンXにはまってます。理由は使っていて面白いからです。

ある　ハンマ・ハンマです。理由は周囲の使用率が低いからです。

——次回作が発表されましたが、意気込みをどうぞ!

しろあか　次回作では引退も考えていますけど、なんだかんだいってVS.シリーズは結局プレイすると思います。やるとしたら、楽しむ程度にとどめるかもしれません。

ある　センスプレイヤーになりたいです。

——ありがとうございました。次回作での活躍にも期待しています。

優勝の【アミューズボンボン】。中央左が「ある」氏、中央右が「しろあか」氏。

優勝チーム パイロット紹介 「しろあか」(使用機体:キュベレイ)

関西におけるカリスマプレイヤー。『NEXT』稼働当初から、そのセンスあふれるプレイはウワサとなっていた。そして全国大会で見事優勝を飾り、その名前は一気に全国区へ。ホームゲーセンは大阪府寝屋川市にあるコスミックプラザABC。優勝した際にも「優勝できたのは寝屋川ABCの店長のおかげです」とコメントしている。VS.シリーズのほかに『ブレイブルー』や『北斗の拳』など、対戦格闘ゲームもたしなんでいる。

優勝チーム パイロット紹介 「ある」(使用機体:ガンダム)

「ある」氏が全国大会で優勝した際、会場にいた何人かは「どこかで見たor聞いたことがある」と思ったのではないだろうか? そう、氏は前作『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』の全国大会においてもベスト4という成績を残している。そして今大会では優勝と、まさに偉業を達成している。『NEXT』は大阪府大阪市の針中野にあるゲームセンターでプレイしているとのこと。次回作で、どのようなプレイを見せてくれるのかにも注目していきたい。

優勝チーム「しろあか」氏に聞く!! この機体(キュベレイ)を選んだ理由は!?

元々使用率が低くて、ある程度強機体に対抗できる機体で出ようと思っていました。そしていろいろ試した結果、キュベレイにしました。ブースト時間が長くて移動スピードが速く、また射撃も格闘も防ぐことができる⬇+格闘の「プレッシャー」がいろいろと便利だから……、という理由で選びました。後は、まぁやっぱり使っていて一番扱いやすく、楽しいからですね。

優勝チーム「しろあか」氏に聞く!! この機体(ガンダム)を選んだ理由は!?

全国大会には、安定する万能機体で出ようと思っていました。そして、その中でも初代ガンダムはメイン射撃、サブ射撃、チャージショット、ブーストとすべてにおいてトップクラスの性能を持つことから選択しました。後は、全国大会という場においてガンダムのメイン射撃チャージはとても撃ちやすく、対戦相手を事故らせることができる、というのも狙いの一つでした。

Premium Dogfight '09 準優勝チーム 【サギさん】インタビュー

――大会に際して自信はありましたか？
宗男　自信とかは全く無かったですね。とりあえず「当日抽選が当たるかどうか」の話でしたし(笑)。
RYO　当日枠だったので、自信は一切無かったです。ほとんど観光気分でした。
――決勝大会のトーナメント表を見て、どう思いましたか？
宗男　正直、何も感じなかったです。どこもかしこも知らない人しか居なかったので。
RYO　トーナメント表はほとんど見ていなかったと思います。ブロックが決定した後すぐに予選が始まったので……。
――壇上に上がったとき、どうでしたか？
宗男　すごく場違いな感じがしました。あまり緊張はしませんでしたが。
RYO　壇上に上がって感じたのが、とにかくライトが暑いな～と。とりあえずマイク向けられたときに面白いこと言わなきゃと、芸人のように必死になっていました。
――一番手ごわかったのは？
宗男　自分は決勝よりも、準決勝の「ジャスティス」さん、「弟」さんペアが大変でした。つか普通に∀ガンダム対決ではボロ負けだったんで、どうしようかと。サギさんの教えを守って頑張りました(笑)。
RYO　決勝の「しろあか」さん、「ある」さんペアです。たぶん向こうの寝込みを襲って対戦を挑んでも、一生勝てないと思います。そのくらいニュータイプでした。
――最も対戦したくなかった機体は？
宗男　ガンダムデスサイズヘルとかキュベレイとか∀ガンダムですね。相方(RYOさん)の陸戦型ガンダムが全く練習できていなかったから、ガンダムデスサイズヘルに詰められたらどうしようかな、って感じでした。実際はRYOさんが頑張って何とかできましたが(笑)。キュベレイは、決勝で感じたのが、追い付けないですね。追い付いてもプレッシャーがあるし、陸戦型ガンダムがファンネルきついっていうのもありました。∀ガンダムは根本的に僕が同系苦手ってのがありました(笑)。
RYO　∀ガンダムです。サブ射撃が避けづらい上に、フワステでこちらの攻撃が当たりにくいので、一旦張り付かれると何もできない場合が多いから。
――勝つ自信のあった機体は？
宗男　ウイングガンダムゼロ絡みですかね。タイム無制限だから、こちらには陸戦型ガンダムが居る分、相手は攻めなきゃいけないのでやりやすかったです。
RYO　ウイングガンダムゼロ。自信があったわけではないですが、陸戦型ガンダム対策をあまりしていない人なら、相性的に何とかなるかなと。
――大会中に気を付けていたことは？
宗男　とりあえず相方をできるだけ守りながら立ち回っていました。事故った場合には、僕が被弾を抑えて僕ゼロ落ちでやろう、みたいな感じでしたね。
RYO　とにかく黙々と砲台になろうと心がけました。そして華麗にズサキャンを失敗しました。
――準優勝の感想を教えてください
宗男　さっきも言いましたが、すごく場違いな感じが否めなかったです。相方は強かったですが、僕自身は何度も予選落ちしていましたし。
RYO　周囲のテンションが高過ぎて、逆にこっちがドン引きした記憶が(笑)。
――現在ハマっている機体は？
宗男　特には無いですねぇ。∀ガンダムしか使えないですから……。強いて挙げるならガンダム、ガンダムデスサイズヘル、ゲドラフ辺りのコスト2000を練習しています。相方に合わせていろいろな機体に乗れるような人間になりたいからですね。
RYO　特には無いです。ただ、なるべく多くの機体を使えるように、毎回違うものを選んだりといったことはしています。
――次回作への意気込みをどうぞ！
宗男　また当日枠で頑張れたらなぁって感じです(笑)。∀ガンダム弱くしないで下さい！
RYO　時間を見付けてプレイします。知り合いがトールギスIIIを使うと言っているので思いっきり弱体化してやって下さい……。あと、家庭用は据え置きのネット対戦対応でお願いします！
――ありがとうございました。

準優勝チーム パイロット紹介
「RYO」
(使用機体:陸戦型ガンダム)

当日参加から、見事準優勝に輝いた「RYO」氏。しかも全国大会に向けた練習を始めたのは一週間前からだという。これだけでも「RYO」氏のプレイヤー性能の高さがうかがえる。『NEXT』は東京の秋葉原を中心にプレイしており、現在では『ストリートファイターIV』といった格闘ゲームもプレイしているとのこと。

準優勝チーム パイロット紹介
「宗男」
(使用機体:∀ガンダム)

「RYO」氏と同様、主なプレイ地域は秋葉原にあるゲームセンター全般とのこと。秋葉原で開催される大会にも参加しているようなので、『NEXT』プレイヤーは機会があれば秋葉原に行き、宗男氏と戦ってみてほしい。本作以外にプレイしているのは『機動戦士ガンダム　戦場の絆』。根っからのガンダムプレイヤーである模様。

準優勝チーム「RYO」氏に聞く!!
この機体(陸戦型ガンダム)を選んだ理由は!?

大会一週間前ぐらいに出てみようという話になり、今から練習しても戦えるようになる機体は無いか？　と聞いたら勧められたので。後は、時間無制限が有利に働く&対策できている人が少ない、という思惑もありました。

準優勝チーム「宗男」氏に聞く!!
この機体(∀ガンダム)を選んだ理由は!?

自分は攻めるのがすごくヘタだったので、僚機は相手に攻めさせる機体、僕は回避できる機体、ってことで∀ガンダムを選びました。相手にちょっと嫌がらせをしようという、ネタ的な思考もありましたね。

鉄拳 TEKKEN 6 世界大会 GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL

世界最強はだれだ!?

——Who is The King of Iron Fist? GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL

鉄拳6世界大会リポート

3月7日、東京国際フォーラムにて、Xbox 360及びPS3の同名タイトルを使用した世界大会『鉄拳6 GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL』が開催された。白熱の大会内容をリポートするぞ。

取材／文：ハメコ。、バベル樋口、松浦恵介（編集部）

日本予選「JAPAN ROUND」リポート　世界最強軍団と相対するのは!?

イベント開会後、まずは「JAPAN ROUND」——いわゆる日本代表選出大会が開始された。事前募集に当選、もしくは当日参加枠に当選したそれぞれ200人の選手たちが、日本代表という名誉（と、優勝賞金10万円）をかけて競い合ったのだ。試合のルールは1ラウンド60秒、3ラウンド先取というスタンダードなものだが、2人の選手が一つのモニターを囲み、隣り合って座る試合環境は、家庭用版の大会ならではの風景と言えよう。また、コントローラーが持ち込み可能だったのも一つの特徴。大会参加選手のほとんどがアーケード版のプレイヤーだったためか、HORIのリアルアーケードPro.シリーズをはじめとするアーケードスティック型コントローラの持ち込み率は、一見して高いと知れた。また、同じ理由から自前のスティックを持たないプレイヤーも多く、会場内で他の選手からスティックを借り受ける選手も居たようだ。なお、中には純正パッドで素晴らしい動きを見せてくれた選手が居たことも付け加えておく。

PS3部門のトーナメントを制したのは、闘劇'06での優勝経験を持つフェン使いの「ユウ」。本作では表舞台にはあまり露出していないものの、ここ一番での強さはさすがと言ったところ。決勝戦では神奈川の若手ボブ使い「ゼウガル」との試合になったが、玄人鉄拳でこれを撃破、貫禄の優勝を果たした。また、アーケード版を主戦場とする猛者たちが数多く出場を果たしたXbox 360部門のトーナメントは、結果的に激戦区が多数生まれ、中には「こうすけ」、「ノブ」、「ジロー」、「オウジクス」、「領域」と、名手が混在する、いわゆる「デスブロック」も。そんな激戦を勝ち抜いたのは、弱キャラと言われるヨシミツを使いこなす「にんにん」と、国内最強クラスとの呼び声も高い超攻撃的ドラグノフ使いの「ノビ」。要所で[illegible]「ノビ」をあと一歩まで追い詰めた「にんにん」だったが、最後まで冷静、かつ攻撃的な姿勢を崩さなかった「ノビ」が逆転勝利を手にした。かくして、世界大会における日本の命運は彼ら4人に委ねられたのだ。

▶会場内は移動が自由だったため、注目試合の際は周囲に大勢の観客が集結、独特の熱気を醸していた。

▼隣あって座るおかげか、対戦相手にスティックの設定を教えてもらう、というほほえましい光景も。

▲JAPAN ROUNDでは、弊誌記事や闘劇でもおなじみの実況系プレイヤー「つの☆きょう」が激熱実況で会場を盛り上げていた。

◀大会の合間には、豪華賞品が当たる抽選会も。

JAPAN ROUND 優勝者紹介

Xbox 360部門 優勝：ノビ（ドラグノフ）

かねてより日本最強に推す声も高いプレイヤー。超高速で繰り出されるロシアンフックアサルトを軸にした、攻撃特化型のプレイスタイルは、唯一無二と呼ぶにふさわしい。

PS3部門 優勝：ユウ（フェン）

読者諸兄はよくご存知の、闘劇'06覇者にして弊誌攻略ライター。一切の妥協を許さない、その徹底したプレイスタイルは本大会でも健在。研ぎ澄まされたプレイを見せた。

JAPAN ROUNDトーナメント表

Xbox 360部門 — JAPAN CHAMPION：ノビ

上ブロック	下ブロック
ゆうくん♪（アンナ）	ねじまき鳥（シャオユウ）
くるり（キング）	やましん（シャオユウ）
さつきよ（キング）	オウジクス（ブルース）
9ま（ロジャーJr.）	ジロー（スティーブ）
不動（ジュリア）	H!DE（レイヴン）
けたさん（エディ）	Ranca（レイ）
じゅり（ヨシミツ）	ノビ（ドラグノフ）
にんにん（ヨシミツ）	噴上（スティーブ）

PS3部門 — JAPAN CHAMPION：ユウ

上ブロック	下ブロック
いまい（レイ）	aim（エディ）
暇人総長（カズヤ）	N-SYO（ニーナ）
ちえあー（ジュリア）	☆ZEST☆（アスカ）
経堂チャオラン（リー）	しちょ（ボブ）
ユウ（フェン）	ゼウガル（ボブ）
二代目Hermit（アーマーキング）	ノナメ（アリサ）
黒のキング（マードック）	毘沙門天（アスカ）
まさかり仁（ジン）	きやめ蔵（レイヴン）

映画「鉄拳」のイベントも

JAPAN ROUND終了後は、3月20日に公開の映画『鉄拳』のプロモーションイベントが開催され、主演のジョン・フーと、鉄拳シリーズの大ファンだという山本モナが登場。トークや対戦で会場を盛り上げた。

映画「鉄拳」の詳細は52ページへ

世界大会こぼれ話

●「鉄拳」史上初の世界大会：「鉄拳」シリーズは公式、非公式を含め長い大会文化の歴史を持つが、メーカー公式の世界大会が開かれたのはこれが初めて。各国代表選手が織りなす名勝負の数々に、「鉄拳」シリーズのプロジェクトリーダーである原田勝弘氏も、大会終了後に「素晴らしい試合ばかりでとても盛り上がりました。できれば毎年開催したいです」とコメント。

世界大会「GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL」 白熱の試合をリポート

『GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL』——世界大会に出場したのは、下記の4エリアから選出された16名の選手たち。エリアごとの違いを如実に示していたのが、各プレイヤーが持ち込んだコントローラの差異だろう。韓国勢の持ち込んだレバーは当然ながらナスレバー（スティックがナスのような棒状となっている）だし、スウェーデン代表の「lucho_83cor」は、やりやすいという理由でプレイステーションのパッドをXbox 360につないでプレイしていた。また、フランス代表の「GeN1us」に至っては土台が木製の自作レバーを持ち込んでいたりと、まさしく十人十色であった。

さて、メーカー主導の大会というと一発勝負のトーナメント方式がほとんどだが、今世界大会では1マッチの勝利条件が2ファイト先取（3ラウンド取得で1ファイト取得）であり、また一度負けても敗者復活トーナメントに移れるダブルエリミネーション方式を採用。これはアメリカで開催されている超大規模ゲーム大会、「Evolution Championship Series」などでも採用されているルールで、試合回数を増やすことで「事故負け」を減らし、より納得のいく結果を出すと言う点に主眼が置かれているのだ。

Xbox 360部門のトーナメントでは、闘劇'05の優勝者であるスティーブ使いの「NIN」が圧倒的な強さを発揮し、日本代表の「ノビ」を撃破。無敗のまま決勝戦に進出。敗者復活トーナメントに回った「ノビ」は、オンラインランキング上位者として知られる韓国代表のペク使い、「boradoldol」との試合に決勝進出への望みをかける。この対決は勝者側のトーナメントで一度なされており、その際は「ノビ」の勝利に終わったが、以前の試合で「ノビ」のクセをつかんだのか、「boradoldol」が終わりのない攻めで逆襲を果たす。韓国代表同士で行われた決勝は、「NIN」が「boradoldol」を終始圧倒する試合運びを見せ、世界最強の座を手にしたのであった。

PS3部門では日本代表の「ユウ」が韓国代表のヘイハチ使い「JDCR」を撃破し、無敗のまま決勝戦に駒を進めるも、敗者復活トーナメントを勝ち上がってきたのは、一度倒した相手、「JDCR」。「ユウ」は一度負けが許されている状況での決勝だったが「JDCR」は一度負けた経験を活かし、里合転腿（⇨⊗◆）の空振りに鬼神拳（⇨➡⊗）を狙うなど「ユウ」の動きに対応して勝利。優勝の行方は再戦に持ち越される。しかし、続く試合でも「ユウ」は悪い流れを断ち切ることができず、そのまま「JDCR」が勝利。Xbox 360、PS3ともに優勝と、韓国がその力を見せつける結果となった。

▶決勝に駒を進めた4名は奇しくも全てアジア圏の代表——韓国と日本であった。さすがにハイレベルと言えよう。

▼某ハグリッドそっくりの北米代表「aris」。過激なパフォーマンスと確かなプレイで場を盛り上げた。

▶本大会では数少ない三島使いとして活躍した「JDCR」。優勝の瞬間に思わずガッツポーズ！

世界大会を終えて——韓国勢の強さとは

バンクーバーの次は鉄拳だと息巻いていたら、同じような結果になってしまいアレな気持ちを隠せないでいるが、コミュニティの発展としてはこの結果で、いやこの結果が良かったのだと言いたい。というのも、ここ数年闘劇における海外勢がおとなしかったせいもあって、「対抗心」という分かりやすいモチベーションが、少しかげっていたように感じられるからだ。倒すべき対象が明白なのだから力の入れようはあるし、その結果、今まで以上にいい試合がたくさん見られる。そう願っている。

なお、今大会で最も驚かされたのが、韓国勢たちのマインドセットだ。日本と韓国にプレイレベルの差はほぼ無かったが、韓国勢のプレイにはどんな状況、どんな環境も味方に付けてやろうというどん欲さ、「必勝」への意識が強くあり、それが結果を形作った——自分にはそう感じられたのだ。これが自国にプロ制度があるがゆえの心の強さかと夢想しつつ、続く闘劇'10に思いを馳せることにしよう。（ハメコ。）

※世界大会の模様は、大会公式サイトにも掲載中。試合の映像付きで本大会を振り返ることができる。
公式サイトURL：http://championship.tekken-official.jp/

世界王者NINショートインタビュー

——優勝おめでとうございます。優勝に際して、まずはいまの率直なお気持ちを一言。

NIN　アーケードゲームの大会ではありませんが、優勝してとても気持ちがいいですね。

——日本や、世界各国のプレイヤーに何かメッセージがあればお願いします。

NIN　今後もこのような大規模な大会が多数開かれて、鉄拳シーンが盛り上がっていくことを期待しています。日本をはじめ、優秀な選手はたくさん居ると思うので、これからも気を抜かずに頑張っていきたいと思います。

——今後のご活躍を期待しています。では、今年の闘劇'10の舞台でお待ちしております（笑）！

NIN　今年の闘劇には、最強のチームを組んで臨みたいと思っていますので、よろしくお願いします。

——日本のプレイヤーは、再戦の日を楽しみにしていると思います。ありがとうございました！

GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL トーナメント表

Xbox 360部門

WORLD CHAMPION：NIN

プレイオフ：boradoldol

（ヨシミツ）にんにん JPN／（スティーブ）NIN KOR／（ペク）boradoldol KOR／（ブライアン）MrNAPS USA／（ドラグノフ）ノビ JPN／（ドラグノフ）Michael ISR／（ブルース）Insanelee USA／（ジャック6）lucho_83cor SWE

PS3部門

WORLD CHAMPION：JDCR

プレイオフ：JDCR

（スティーブ）STEVE88 ITA／（フェン）ユウ JPN／（ドラグノフ）aris USA／（スティーブ）SHIN SGP／（ヘイハチ）JDCR KOR／（ポール）Chettchetty USA／（ボブ）ゼウガル JPN／（ポール）GeN1us FRA

※国籍略称　JPN：日本、KOR：韓国、USA：アメリカ、SWE：スウェーデン、ISR：イスラエル、ITA：イタリア、SGP：シンガポール

Xbox 360部門世界王者

NIN

（スティーブ）

闘劇'05を圧倒的強さで制した韓国プレイヤーが、今度は世界を制した。今年の闘劇での活躍に期待が高まる。

世界大会こぼれ話

●aris after……：世界大会終了後、"insanelee"の呼びかけで開かれた日米韓による打ち上げにお邪魔した。参加者全員が空腹を隠せない状況で、見た目通り「俺は魚とサラダは食わない！ 食べるのは肉だけだ！」と息巻く"aris"。しかし、運ばれてくる料理にはどれも肉が入っていない……。ふと目をやると「……今日だけだぜ?」と自分にサラダを盛りつける"aris"の姿が。見た目通り（?）お茶目だったぞ。

世界的人気格闘ゲーム、待望の映画化

鉄拳 TEKKEN THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT

主演俳優 ジョン・フー 特別インタビュー

映画「鉄拳」の公開直前のタイミングでプロモーションのために来日した、主演俳優とプロデューサーを直撃。本作についてのさまざまな側面から語ってもらった。

ジョン・フー (Jon Foo)

Profile:中国人とアイルランド人の血を引く英国人俳優。幼いころから武術の修業を始める。2004年、香港のジャッキー・チェン・スタント・チームの招聘を受け、それをきっかけにタイ映画「トム・ヤム・クン!」に出演、アクション俳優として高い評価を得る。最近の出演作は、『Universal Soldiers: The Next Generation』など。

「風間仁」の素顔とは Who is "Jon Foo"?

――まずは、あなたの映画人としてのキャリアと格闘技のキャリアについて、簡単にご説明いただけますか?

ジョン・フー(以下、ジョン)　僕は若いころから武術、テコンドー、ムエタイなどの格闘技を学んできたんだ。あと、個人的にボクシングも好きで、トレーニングしているよ。映画用の、見せるための格闘技については、2004年に加入した、ジャッキー・チェン・スタントチームで学んだことが大きかったと思う。その後はタイで学び、今はアメリカでトレーニングをしているんだ。そこでは、刀の扱いから徒手格闘、投げ技まで、さまざまなことを教わっているよ。

――なかなかすごい経歴ですね。原作の「鉄拳」シリーズには、熊やカンガルーなど、人間以外のキャラクターも多く登場しますが、実際に彼らと闘ったら、勝てると思いますか(笑)?

ジョン　どうだろう? カンガルーは優秀なボクサーだと聞いているので闘ってみたいけど、手ごわそうな相手だね(笑)。パンダも強そうだ。木人なら何とか闘えるかな(笑)。あと、(PS版『鉄拳3』のゲストキャラ)「ゴン」なら、体が小さいから勝てる自信はあるよ(笑)。

――失礼ながら、「ゴン」をご存知だとは思いませんでした(笑)。プライベートでも、よく「鉄拳」シリーズをプレイされるのでしょうか?

ジョン　以前、タイで友人たちと共同生活をしていた時期があるんだけど、よくみんなで『鉄拳5DR』で遊んでいたんだ。そのころは、この作品が映画になるなんて予想してなかったけどね(笑)。

――ロスアンジェルスでは、アーケードの「鉄拳」シリーズをプレイできる環境はあるのでしょうか?

ジョン　あるよ。(インタビューに同席していたスティーブン・ポールを見つつ)彼が持っていたはずだ(笑)。

スティーブン　ナムコ(現:バンダイナムコゲームス)創業者の、中村雅哉さんが私に贈ってくれたんだ。

――これは思わぬところから面白そうなエピソードが(笑)。それはひとまず置いておいて、あなたが尊敬する映画人と、その人の映画で好きな作品を教えてください。

ジョン　俳優として尊敬しているのはジャッキー・チェンとジェット・リーだね。ジャッキーの作品だと「ポリス・ストーリー」シリーズ、ジェットなら「ワンス・アポン・ア・タイム・イン・チャイナ」シリーズが好きだな。どちらも素晴らしい作品だと思っているよ。

これがアクションスターの動きだ!

さすがはアクション俳優、インタビュー時には実際の技の披露についても気さくに応じてくれた。そこで、弊誌スタッフとして同席したベテランカメラマンのK氏は意気揚々と撮影に挑んだ……のだが、予想以上の苦戦を強いられることに。いわく、「動きが早過ぎてカメラで捉え切れない!」――ナチュラルにモーションブラーがかかってしまうのだ。悪戦苦闘の末に撮影できたのが右の一枚だ。ほんのわずかな助走から繰り出された、飛び蹴りの美しさをご覧あれ。

映画「鉄拳」ストーリー紹介

原作となるゲームの設定をモチーフにしつつも、新しい物語を紡ぎ出した映画版「鉄拳」。

物語の舞台となるのは、各国の政府がその力を失い、莫大な力をもついくつかの財閥によって動かされるようになった世界。財閥の中でも、TEKKENシティに本拠を置く三島財閥はその中でも最大の権力を有していた。

TEKKENシティの塀の外にあるスラム街アンヴィルで暮らす青年、風間仁(ジョン・フー)は、禁制品の取引によって母である風間準(タムリン・トミタ)とふたりの暮らしを支えていた。しかしある日、彼の自宅を三島財閥の施設軍隊・鉄拳衆が襲撃。家は焼かれ、準は命を落としてしまう。その襲撃の黒幕が三島財閥の総帥・平八(ケイリー=ヒロユキ・タガワ)であると確信した彼は、平八への復讐を誓う。

TEKKENシティに潜入した仁は、財閥が主催する大会「The King of Iron Fist Tournament」に、市民代表として出場する権利を取得する。本大会の各出場者はそれぞれ世界各地の財閥を代表しており、優勝すれば、その後ろ盾となった財閥が世界最強だと見なされるため、出場者は激戦を繰り広げることになる。

しかし、そのような出場者たちの思惑の外側では、恐るべき陰謀が進行していた。トーナメント中に、自らの命が狙われていることを知った仁は、[illegible]の裏に潜む真実を知ることとなる。

激しい闘いを繰り広げる中で、果たして仁はどのような決断を下すのか――

映画「鉄拳」の仕掛け人 スティーブン・ポールが語る製作秘話

——まずは、『鉄拳』シリーズの映画化の経緯について教えていただきたいと思います。

中村（雅哉＝バンダイナムコHD最高顧問）さんとは旧知の仲でね。実は映画化の話自体は以前からあったんだ。構想から7年目にしてやっと形にできたので、うれしく思っているよ。

——映画『鉄拳』の風間仁は、原作ゲームのどっしり構えて闘う風間仁と比べると、若干スタイルが異なる印象ですが、このような変化をつけたのはなぜでしょうか？

確かに、『鉄拳6』の仁は、体格も立ち振る舞いも"ビッグな"キャラクターになっているね。しかし映画の仁、彼が闘い始める前、彼の駆け出し時代をイメージしているんだ。その違いだね。

——原作が存在する作品だけに、キャスティングでも苦労されたと思いますが、今回、ジョン・フーを主演に据えた理由は？

私が主演俳優に求めていた要素が5つあって、まずは我々がイメージする仁に近いこと。そして、アクションがうまく、見た目がよく、映画の演技が可能で、英語で話せること。彼は素晴らしいことに、すべての条件を持っていたんだ！……おっと、彼には私が褒めていたことは、内緒にしておいてくれよ（笑）！

——では、最後に日本の鉄拳ファン、映画ファンへメッセージをお願いします。

まずゲームのファンのみなさんへ。「鉄拳」の魅力である闘いの部分は、原作を忠実に再現したので、あなたがたをきっと満足させることができるはずだ。そして、映画ファンのみなさんへ。この作品は、有り余る才気を持ちつつも未熟な一人の青年が、自分のルーツを求めて闘い抜いていくさまを描いた、とてもエキサイティングな内容になっている。ぜひ楽しみにしていてほしいな。そうそう、ラブストーリーとしても素晴らしいし、登場する女性は美人ぞろいなので、そこも見どころだよ（笑）！

スティーブン・ポール
(Steven Paul)
40年以上にわたり映画界で活躍する映画人。俳優、脚本、監督など、さまざまな分野で、その多彩な才能を発揮している。

——では次に、格闘家として尊敬する人を教えてください。

ジョン　ボクサーのマニー・パッキャオかな（※現WBO世界ウェルター級チャンピオン。4階級制覇を成し遂げた府フィリピンの英雄で、現在は政治家でもある。ちなみに愛称は「パックマン」）。

——話は変わりますが、これまで日本には2回いらっしゃったことがあるそうですね。日本と、日本文化にはどのような印象を持たれましたか？

ジョン　東京観光はとてもいい思い出になったね。日本の文化には興味があるよ。以前から『AKIRA』や『NINJA SCROLL（原題：獣兵衛忍風帖）』といったアニメはよく見ていたからね。

映画『鉄拳』にまつわるエピソード

——今回の映画では初主演ということで、苦労されたことも多かったと思いますが、役作りの面など工夫したことはありますか？

ジョン　役作りで気をつけたのは、自分の性格をうまく消すこと。監督のドワイト・リトルの中には、すでに今作の風間仁のイメージがはっきりとした形で存在していたんだ。だから彼は非常に詳しく指導をしてくれた。僕はそれを理解し、演じることに努めたんだけど、これはとても大変で、だけどやりがいのある仕事だったね。あと、苦労とは少し違うけど、実は今回は出演決定から撮影開始まで1週間しか時間が無かったんだ。もう少し体を作る時間的な余裕があればよかったんだけど。

——今回の映画では有名なアクション俳優と共演する形となりましたが、その経験はいかがでしたでしょうか？

ジョン　すべての人からさまざまなことを学んだよ。役者としての演技の方法や、アクションの付け方、話の流れのもって行き方……本当に多くのことを身に付けられたと思う。

——撮影中に、特に記憶に残ったエピソードがあれば、ご紹介ください。

ジョン　映画中にキスシーンが2回あるんだけど、あれは記憶に残ったね（笑）。

——原作の「鉄拳」シリーズは、モーションキャプチャを用いた迫力のある格闘シーンが魅力です。もし鉄拳開発チームに誘われたら、モーションキャプチャーに挑戦してみたいと思いますか（笑）？

ジョン　機会があるなら、もちろんやってみたいね！　実は、ゲームのモーションキャプチャーはこれまでにもやったことがあるんだ。多分まだリリースされていないと思うから、みんな知らないと思うけど。

——では最後の質問です。日本にいるあなたのファン、そして未来にあなたのファンになるであろう人たち、そして「鉄拳」シリーズを愛するプレイヤーたちに一言お願いします。

ジョン　この映画は、「鉄拳」シリーズのファンであっても、そうでなくとも楽しめる映画になっているので、ぜひいろいろな人に楽しんでほしいな。ゲームファンの人には、格闘シーンに注目してほしいね。仁とブライアンの闘いは。今作最大の見どころの一つだ。エディとレイヴンの闘いや、クリスティとニーナの女性同士のカードもきっと楽しめると思うよ。

——なるほど。多くのゲームファンの目に留まるといいですね。本日はありがとうございました。

ジョン　アリガトウゴザイマス（笑）！

（3月9日　ワーナー・ブラザーズ映画にて）

ハイライトシーン紹介

ジョン、スティーブンご両人に「この映画の一番の見どころは？」という質問をしたところ、二人そろってベストシーンとして挙げたのが、右の一戦。ちなみにブライアンを演じたゲイリー・ダニエルズは、多くのアクション映画に俳優として出演しているが、同時にプロのキックボクサーとしてもいくつもタイトルを獲得している本格派。

VS.ブライアン・フューリー

原作ゲームの対戦シーンから切り取ってきたかのような迫力に注目されたし。

キャスト／スタッフ／概要

本作の監督は映画『オペラ座の怪人』、やテレビドラマ『24』、『プリズンブレイク』等を手がけたドワイト・リトル。脚本は『スポーン』のアラン・B・マッケルロイが手がけている。また、作品の重要な要素となるアクション関連を手がけたのは、『RONIN』、『WASABI』などのスタントを務めたシリル・ラファエリ（アクション監督）や、あのチャック・ノリスの息子であるエリック・ノリス（スタント・コーディネーター）といったメンバーである。

●キャスト
風間仁：ジョン・フー
クリスティ・モンテイロ：ケリー・オーバートン
三島平八：ケイリー＝ヒロユキ・タガワ
三島一八：イアン・アンソニー・デイル
風間準：タムリン・トミタ

●スタッフ
監督：ドワイト・リトル
脚本：アラン・B・マッケルロイ
製作：スティーブン・ポール、ベネディクト・カーバー
製作総指揮：中村雅哉、藤村哲也、スコット・キャロル、ダニエル・ダイアモンド、カーステン・ローレンツ
共同製作：ジェイムス・コイン、イトー・ランプトン・ノックスJr.
スタント・コーディネーター：エリック・ノリス
アクション監督：シリル・ラファエリ

日本公開：2010年3月20日（公開中）
原題：TEKKEN
字幕：松崎広幸
配給：ワーナー・ブラザース映画

今後のジョン・フーに注目！

『鉄拳』を経て、今後のさらなる活躍が期待されるジョン・フー。弊誌も彼を応援したいと思います！

とにかく寒い！ 小雪がチラつく中、暖かいお店へ避難したぜ(笑)。

特別称号大会開幕!!

やってきたぜ秋田の地！（実は秋田に来たのは初めて）3／13特別称号大会開幕の日！ 一発目にお邪魔したのはプラボ秋田！ 優勝称号「軍神」はだれの手に！

秋田プレイヤーは高校生から大人までそろっていて、みんな仲の良い感じがしたぜ！ プレイスタイルも人間性も丁寧、そして1キャラを愛して“好きだからこのキャラを使う”って感じがビンビン伝わってきた。大会の方は、唯一の女性プレイヤーである「あったん丸」が、miyaと同じペク使いの「SDK」を追い詰めていたのが印象的だった！ やはり大会には段位は関係ないぜ！「段位は見るんじゃない、感じるんだ！」そんな俺は準決勝でmiyaと対戦して惨殺されてしまった（涙）。最近勝ってねーな（苦笑）。

決勝に上がったのは吉光使いの「ふぉびー」。最初はmiya相手に2本先取したが、そこからがmiyaの底力！ 一気にまくって勝負が決まった！ なんと秋田の地で「軍神」をゲットしたのはmiyaだ（笑）。次は君の街へ挑戦しに行くぜ！

寒い秋田の熱きテッケナーたちだ!

決勝戦での真剣な「ふぉびー」。

大健闘の「あったん丸」！

判藤 俊介 バンドウ
世界大会は司会で闘えなかった分を、特別称号大会にぶつけてきたぜ!!

赤濱 高之 アカハマ
今回の闘いは熱すぎる!! 興奮冷め止まぬ赤濱です！

鉄拳NEWS

鉄拳世界大会3／7
恐るべし韓国勢、世界を制す!!

世界大会に行ってきたぜ！ 今回はプレイヤーではなく、実況・解説として世界の大舞台に立つことになった。各ハード共、全国大会の様な顔ぶれが出揃い、だれが優勝してもおかしくない状況だった。そのJAPANROUNDの激戦を制したのが「ノビ」と「ユウ」だ！ 「ゼウガル」、「にんにん」と共に世界の強豪相手に挑む権利を得ることができたぜ！

世界大会では、各国から集まった鉄拳の猛者たちが一喜一憂を繰り返していた。特にアメリカ代表の「アリス」、「インセインリー」のキャラが立ちまくりで、ギャラリーは日本勢の応援を忘れて「アリスコール」を繰り広げていた！ 鉄拳に国境無し！（笑）日本勢は死闘の中頑張ったが韓国にダブルで優勝を持っていかれてしまった……。

次に世界大会が開催された時は、この俺が日本の面子に賭けて優勝を取りに行くぜ!!

Xbox部門優勝のNIN選手［韓国］（写真右）と原田プロジェクトディレクター（写真左）

PS3部門優勝のJDCR選手［韓国］

見よ！ これが「アリス」（写真左）だ！ 超ナイスガイだろ！（笑）
実は大会後飲みに行って2日間共に過ごしたぜ！（笑）

この熱気！ これぞ世界大会だ!!

番長の片手対戦ショーに会場も注目!!

鉄拳番長組手

強者たちへ直撃インタビュー!

番長組手終了後に参加者に感想を聞いてみた！
◎17歳の「SDK」：あんまりレベルの高い人と対戦する機会が少なく、メッチャ緊張した！　頭が真っ白になった！
◎同じく17歳の「ルールー」：鉄拳の基礎とはこういうものかと感じた。動きが綺麗だった。番長はいい人、気さくに握手をしてくれた！
◎21歳の「猛虎」：番長が油断してくれれば勝てたかもしれない。読み合いだと負ける！　泥仕合に持ち込みたかった……。
試合後のコメントはみな熱いものを感じた。
32歳の番長と若きテッケナーたちに乾杯!!

さらにペクに磨きをかけると誓った「SDK」！今後の成長に期待大だ!!

このお店で開催したぜ!

プラボ秋田

国道7号線沿い、マックスバリュさん近くのお店です。県内最大台数の『鉄拳6BR』はもちろん、秋田キマイラ隊でおなじみの『機動戦士ガンダム 戦場の絆』や『ボーダーブレイク』も盛んで特に週末は賑わっています。秋田にいらした際にはぜひお立ち寄りください！

鉄拳担当:小田部

住所：秋田県秋田市土崎港北7-2-29
TEL：018-847-5080
営業時間：10:00～24:00　駐車場有

次回の判藤格闘記開催地は……

イベントスケジュール　4月3日(土)
受付　大会当日　18:00　番長組手
20:00　特別称号大会2on2

ナムコランド幕張店

特別称号大会に鉄拳番長軍団の参戦が決まった!!　この闘いを制するものはだれか!?　勝利に飢えた猛者たちの来襲を心よりお待ちしております!!

住所：〒262-0032
千葉県千葉市花見川区幕張町2-7701
TEL：043-273-3071
アクセス：JR／京成 幕張駅徒歩15分
国道14号ヤマダ電機さん隣

うおー寒い！　最高気温が3℃！　そんな寒い秋田だけど、鉄拳は熱かったぞ！うれしいことに大勢の人が組手に参加してくれたよ！組手で目に付いたのは「パニック安田（スティーブ）」だ！　RN（※1）が個人的に気に入ってしまって思わず番長認定称号争奪戦に推薦してしまった。プレイの方も上手で、その名には似合わない冷静なプレイでこっちがパニックしてしまった。ペク使いとして惹かれたのは「SDK（ペク）」だ。ムダな生フラミンゴ（※2）がほとんど無く相手の攻撃をよけた後はきっちりフラミンゴジョーシェイカーで浮かしていた。自分よりよける幅を抑えてよけていたので反撃も早くてとても参考になったぞ。

※1 RN　リングネームの略、試合に望む時の仮の呼び名
※2 生フラミンゴ　のこと。攻撃からの派生ではなく立ち状態から即座にフラミンゴすることからこう呼ばれる。

ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!

拳NEWS 特別称号大会速報! 3／14
16チーム48名が激突!!　プラボ中野3on3大会!

いよいよ第六回特別称号大会が3／13より開幕！全国各地で23大会が開催されて熱戦が繰りひろげられた。今回は3/14のプラボ中野で開催された称号「龍虎」争奪3ON3大会に模様をお届けする！
プラボ中野大会では16チーム総勢48名が闘いに参加した。またキャンセル待ちが5チームあり、結局参加はできなかったが、【福士、ほんだ、茶柱】の強豪チームも見かけられた。

さて、会場で目に付いてたのは、「miya」だ。昨日はプラボ秋田の特別称号大会で優勝して、飛行機でとんぼ返りの強行スケジュール！【miyaまかせ】チームを率いての参戦であったが、二日酔い！？のせいか2回戦での敗退となった。
決勝戦は【いいともせいえんたい】（ぶるえもん、ケンキング、●Chair●）チームVS【hakobune】（☆ゆ☆、おてぃーる、ジュンチャン）となった。

試合が開始されると「☆ゆ☆」の操るジュリアの独壇場となった。1回戦で3連勝、準決勝でも3連勝してここまでコマを進めてきた「☆ゆ☆」が決勝でも3連勝して一気に優勝をかっさらって行ったのだ。快進撃とはこのことを指すがごとく、鬼神のような戦いであった！

盛り上がりまくりの会場。おもわず拳も上がる!!

敗退が決まった瞬間の「miya」。会場からは笑いも!!

左から「☆ゆ☆」、「おてぃーる」、「ジュンチャン」のチーム【hakobune】優勝おめでとう!

AOUショーの注目作、ひとまとめ!!

—AOU2010 AMUSEMENT EXPO—

AOU2010アミューズメント・エキスポ

2月19～2月20日にわたって開催された「AOU2010アミューズメント・エキスポ」の各ブースで出展された注目タイトルを一挙紹介!

KONAMIブース

何といっても今年の目玉タイトルは「METAL GEAR ARCADE」。そして、BEMANIや [illegible]

TACTICAL ONLINE ACTION
METAL GEAR ARCADE

METAL GEAR ARCADE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：タクティカル・オンライン・アクション
■操作方法：ガンコントローラー＋ヘッドコントローラー
■発売日：未定
■使用基板：―

「METAL GEAR ARCADE」がAOUで満を持してプレイアブル出展！ 今までに無いゲーム性で話題のタイトルだ。

3D立体映像でリアルに「メタルギア」の世界を体感!

過酷な戦場で戦い抜け！

AOUで出展された『MEATL GEAR ARCADE』は『METAL GEAR ONLINE』をベースにし、3D立体映像＋5.1chサラウンドによる立体音響で臨場感あふれる演出を体感できる新作タイトルだ。 プレイヤーは一兵士となり、全国のプレイヤーとリアルタイムでオンライン対戦を楽しめる本作。基本ルールはチームに貢献してスコアを稼ぎ、制限時間終了までに相手チームのスコアを上回っていれば勝利となる。スコアを稼ぐには主に「敵を倒す」こと。自分が狙っている敵を仲間が倒したとしても、アシストポイントが入るので、チームに貢献していることには変わりない。極力一人で動くのは控えて、仲間と連係して勝利をつかもう。

また、オンライン対戦以外にも、一人ないしほかのプレイヤーと協力して挑戦する「ミッションモード」が搭載される予定だ。

ゲーム画面は基本的に客観視点のTPS（サード・パーソン・シューティング）に分類されるもの。自分を含めて、周りの状況を把握しやすい。味方は青く表示されて分かりやすいので、誤射する心配も少ないぞ。

AOUプレイインプレッション『METAL GEAR ARCADE』のここがすごい！

AOUでプレイアブル出展された話題の新作『METAL GEAR ARCADE』。ここでは、AOUで判明した本作の操作方法の一部を紹介。

その1 ガンコントローラーによる直感的操作

本作の特徴の一つとして挙げられるのが直感的な操作。本作はガンコントローラーが採用されており、自分が狙いたいところに向ければいい。一般的なFPS（ファースト・パーソン・シューティング）はマウスやスティックで狙いをつける操作なのだが、本作は独自の操作でより直感的に遊べるのだ。

狙いたいところに向けて撃つ。シンプルにして直感的な操作で気軽に遊べるぞ。

相手がこちらに気付いておらず、余裕を持って狙いを定められるときはなるべく標的を中心に持ってくるように位置取ると狙いを定めやすい。

その2 臨場感あふれるリアルな世界を体験せよ！

直感的な操作に加えて、本作のもう一つの特徴は3D映像による臨場感溢れるリアルな世界観を体感できること。それに加えて、ヘッドコントローラーにはセンサーが付いており、プレイヤー自身が頭を動かせば、ゲーム画面内の視点もそれに合わせて動く。

高いところ、低いところを見る場合は実際にプレイヤーが見上げたり、見下ろす必要がある。3D映像に加えて、直感的な視点操作がより臨場感を感じさせる。

キャラクターカスタマイズで自分好みの装備に変更！

KONAMI e-AMUSEMENT PASS

対戦終了後に獲得できるチケットで武器や装備品を入手できるようになるらしい。正式稼働した際にはe-AMUSEMENT PASSを使ってデータを保存することになるのだろうか？

自分好みに装備を変えることも可能となる予定。ステージによっては見つかりづらい迷彩があるのだろうか。

さまざまな武器が選べるようだ。各武器の性能には一長一短の特徴があるので、自分のプレイスタイルや作戦に合う武器を入手して活躍しよう。

SEGA
セガ　SEGA

Project DIVA Arcade
プロジェクト ディーヴァ アーケード

初音ミク Project DIVA

今夏予定の稼働を前に『初音ミク「Project DIVA Arcade」』が、大盛況のロケテストに続き、AOUショーに初出展。アーケードならではの美麗なグラフィックはもちろん、ALL.Net対応による衣装モジュールの筐体での変更や、アーケード版から追加される新曲の数々などがいち早く体験できた。従来のリズムゲームにない斬新なプレイ感覚と画面に、客層を問わず注目を集めていたぞ。

プレイヤブル出展にファンが殺到!

招待日、一般日ともに、プレイの抽選待ちや画面を一目見ようとするギャラリーの人波が終日絶えず、本作への注目度と期待の高さがうかがえた。ステージイベントでは、初音ミクがライブで新曲を披露するなどのサプライズも!

大人気カードゲーム『三国志大戦』に続く大作として、『戦国大戦』の制作が正式に発表された！　映像出展では騎馬隊や鉄砲隊、大筒が入り乱れる迫力のCGムービーのほか、武田、上杉、織田などの勢力の、美麗な武将カードの画像が確認できた。

壇上にはプロデューサー西山氏が登場し、新たなフラットリーダーの導入や、大規模予算によるタイアップなどを自ら熱弁。『三国志大戦』についても、今春のビックコミックスピリッツとのコラボレーション企画などを発表した。

大型アップデートとして注目を集めるver.1.5の一部仕様が、映像出展で公開された。右写真のE.D.G.をはじめとする多くの新機体、新武器の導入や、下写真の新ステージ「ダリーヤ遺跡群」の登場により、戦略の幅がかなり広がりそう！

映像では期間限定の異種バトルが楽しめる「イベントバトルモード」や、BB.NETのカード再発行やカスタマイズ機能の追加も発表された。

待望の新バージョンついにお披露目!!

映像では、『VF』シリーズ最新作『バーチャファイター5 ファイナルショーダウン』も公開。新技や新コンビネーション、そしてダウンしない鷹嵐といったバチャっ子オドロキの内容(!?)。既に公式サイトでもトレーラームービーが公開されており、稼働予定の夏まで待ち切れない!!　なお、ステージでは公認スタープレイヤーの入れ替えトーナメント戦が開催されたぞ。

見慣れない新技、新コンビネーションがふんだんに使われた映像。システムのリニューアルなどを含め、今後の情報から目が離せない!

「ファイナルバトルオーディション」では、カゲ使いの強豪「千人斬り」氏(写真中央)が優勝。"白龍"の特殊称号とスタープレイヤーの座を手に入れた。

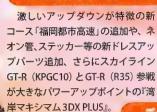
バンダイナムコゲームス
BANDAI NAMCO Games

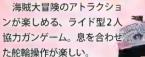
機動戦士ガンダムのVS.シリーズ最新作『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』発表があったこともあり、ステージの周囲には常に黒山の人だかりができていた。

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 3DXプラス

激しいアップダウンが特徴の新コース「福岡都市高速」の追加や、ネオン管、ステッカー等の新ドレスアップパーツ追加、さらにスカイラインGT-R（KPGC10）とGT-R（R35）参戦が大きなパワーアップポイントの『湾岸マキシマム3DX PLUS』。

デッドストームパイレーツ

海賊大冒険のアトラクションが楽しめる、ライド型2人協力ガンゲーム。息を合わせた舵輪操作が楽しい。

ターミネーター サルベーション

モニター上部のT-600ポップがインパクト大の『ターミネーターサルベーション』。作品世界を忠実に移植した、ハイテンションなガンシューティングだ。

ガイアアタック フォー

四人同時プレイ可能なガンシューティング。ただ敵を倒すだけでなく、反射神経、パズル、連射といったさまざまなクリア条件が設定されているので、ワイワイ楽しめる。

ミュージックガンガン！曲がいっぱい☆ 超増加版！

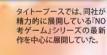
ガンコンで音ゲーをプレイする、簡単で楽しい「音シュー」の続編。ユーザーからの要望の多かった曲を中心に、計80曲以上収録している。

タイトー
TAITO

タイトーブースでは、同社が精力的に展開している『NO考ゲーム』シリーズの最新作を中心に展開していた。

そのほかのブース
OTHERS

みんなでダービー（AQインタラクティブ）

最大6名でプレイ可能な、競馬を題材にしたメダルゲーム。リアル指向の競馬ゲームとは一味違い、レース中にルーレットを回すことで、馬にさまざまな効果を与えることができる。レース自体はリアルなシミュレートエンジンを採用しているため、盛り上がるレースが楽しめる。

UFOストンパーDLX（加賀アミューズメント）

足元のパネルにプロジェクターの画面を表示させ、実際に足で踏んでプレイする体感ゲーム機。リズムゲームやシューティング風のゲーム、エアホッケーなどが楽しめる。海外からの輸入タイトルのようで、説明文の直訳っぷりがなんとも独特の雰囲気を醸し出していたので、そこもある意味注目ポイント⁉

エーススナイパー（北日本工業）

長辺約8メートルという巨大なブースの中でプレイする、大型アミューズメント施設向けの本格ガンシューティング。実際のモデルガンを使ってBB弾を撃ち出し、左右に動く的を狙撃する。89式5.56mm小銃やコルトM4A1カービンなど、銃好きにはたまらないラインナップが魅力。

「初心者でもすぐ遊べる」をスパルタ検証!?

サイバーダイバー CYBER DIVER™

勝つまで帰れま10

サイバーダイバー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：FPS
■操作方法：スティック+ペダル
■稼働日：2009年12月17日(稼働中)
■ネットワークシステム：NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

一見難しそうだけど、やってみると簡単ですぐハマる面白さ。この「サイダイ」の魅力について、今回は真摯に人体実……いや徹底検証! 本当に簡単&面白いと、素人軍団は証明できるか!?

勝ち星のない人は帰りのバスに乗せま10!

3月某日、タイトー海老名開発センターに呼び出された下記の面々。企画の内容は、センターに送迎バスで移動後、取材ルームに監禁されてから伝えられた。
編集「とりあえず『サイダイ』の店内対戦で5on5の対決をしていただきまして、勝ち星を獲得できなかった人はここから帰しません!!」

今回の初心者勢は全員、『サイダイ』に触れたこともない未経験者ばかり。ひそかに鬼のようなメンバーの上級者軍団に、勝ち目などないと思われるが……?

企画開始前、まだ生気があるころの皆さんの図(何)。今回はアドバイザーとして、開発陣からプロデューサーの山路 誓由氏(前列左から2番目)、メインプランナーの花形 津真氏(前列中央)にもご参加いただきました!

独特の操作系統も、「練習プレイ」ですぐに理解可能。山路プロデューサーが直々に、ばっちり武器の扱い方を伝授!

初心者勢が練習する中、上級者勢はいきなり実戦で訓練。ひそかに本日初プレイの面々も、早くも本作の基本戦術を相談しつつ理解した?

今回の企画に参加した面々を紹介シマス。

今回の被験者はこちらの面々。サイダイ経験者は、担当ライターの二人のみ!

初心者(未経験者)代表 (敬称略)

幸宮チノ	井上巧	FBC	藤井咒	あるばキチョウ
アンソロジーコミック界では、大統領とも称される重鎮の女流マンガ家。代表作は『ドラゴンクエスト 天空物語』など。	アークシステムワークスのデザイナーとして数々の作品に携わり、ロボカイの声優まで務めた。現在はフリーランス。	業界各所を揺るがす風雲児イラストレーター。鬼気迫るアクションと女性の美麗さが同居する作風で人気沸騰中。	『にこにこ腐女子』などで世間を騒がす、マンガ界の異端児。酒豪かつ元声優(ヒミツ♪)の、愉快な女流作家。	投稿ページ担当のちくわに、急に呼び出された投稿者代表選手。某ナントカの絆では大佐に昇進した腕前を持つ。

上級者(多分)代表 (敬称略)

ハメコ。	つの	スオミ松田	ちくわ	age
音ゲーから格ゲーまで、マルチに活躍する本誌看板ライターの一人。その人脈を生かし、右記の二人を連れてきた。	『闘劇』本戦会場に足を運んだ人ならだれもが覚えているはずの、熱い実況のあの人物。今回もノリノリで参戦!	数々の大会で勝利を重ねる、世界屈指のFPSプレイヤー。今回連れて来ちゃってよかったのか、と思うほどの猛者。	『サイダイ』担当ライターその1。最近ではガーディアンで負けがこみ、担当外のサイキッカーに浮気するへっぴりGUY。	『サイダイ』担当ライターその2。某カードゲームのムック作業の一環と、新ver.稼働日の行列にいたところを拉致。

サイダイナビ

前半の陣 いきなりの大バクチ!? 初心者軍vs上級者軍!!

前半の陣　チーム構成

・幸宮チノ（サイキッカー）	・井上巧（レンジャー）	VS	・ハメコ。（サイキッカー）	・つの（ガーディアン）
・FBC（ガーディアン）	・藤井亮（サイキッカー）		・スオミ松崎（スナイパー）	
・あるばキチョウ（レンジャー）			・ちくわ（メディック）	・age（サイキッカー）

前半戦の構成と戦局をここで解説。初心者軍は経験がないとはいえ、実はFPS経験者の井上氏がおり、団結力もかなりのもの。しかし松崎氏を中核とする上級者軍の前では、相当アレだと思われる……。

タマぁとったらァァ!!

どこまでやれるか!?　初心者軍の挑戦!

いきなりの初心者軍vs上級者軍の対決での幕開けとなったが、ひそかに上級者軍もFPS？　ナニソレ？　なつの氏や、本作初体験のハメコ。氏を抱えた状態。たしかに彼らが慣れる前なら、討ち取れる可能性もあった。しかし……。

つの「収穫祭やー!!　海外勢（←編注：違います）刈り取ったらァァァ!!」

闘劇さながらのテンションで、突っ込んでいくつの氏。それがひそかにオトリとしてうまく働き、万全の布陣に！　初心者軍は、ほぼ全員が「とりあえず敵陣に突っ込む」という初々しい行動をとるため、各個撃破されてしまう展開となった。

3回の対戦を重ねたが、井上氏やFBC氏の奮闘も及ばず、全敗という結果に……。しかし初戦では、上級者側のチームライフも相当減っていた。初心者側がリードする展開になっていれば、また違う結果になっていたかも。惜しい！

挑戦されたらこちらも本気で!

生粋のゲーマーである上級者軍の面々は、宣戦布告されるや否や、開発チーム提供のデータ資料を片手に本格的な作戦会議に突入。この時点で社交辞令とか、接待とかいう概念はサイバーブレイクした。

この3回戦は一方的な展開になるかと思いきや、なんと上級者側にも撃破されていたプレイヤーがちらほらと。しっかり練習プレイで攻撃方法を学んだFBC氏と、レンジャーで果敢にスナイパーに突っ込んでいく井上氏が、見事な戦果を叩きだしていた。

意外と善戦!?

「多対一」という基本を守る上級者軍は、無理せず自陣で行動し、突出してきた相手をフルボッコという戦略で初心者軍を圧倒。個人よりもチームワークが大事なので、初心者は単独行動しちゃいけません……って、初心者軍に教えるのを忘れてた！

結果は……
まぁ、その……

いきがってすんませんでしたと、海老名にまでわざわざ来て土下座するハメに。上級者側も「まぁまぁ」と、広い心で対応。いやまぁ、そりゃいきなりこの軍団には勝てませんって！

「サイダイ」感想イラストギャラリー

前半編

イラストレーターの皆さんには、せっかくなので感想をイラストでいただきました！　まずは前半戦で大活躍の、この両氏から。

幸宮チノ

井上巧

昨日の敵は今日の友!? さらに『サイバーダイバー』を楽しむべくお互いの親睦を深め、新たなチームで再戦。FPS上級者の心は太平洋より深いのだ。

後半の陣

激闘は初心者と上級者の壁を越えて——

後半の陣　チーム構成

・幸宮チノ（サイキッカー）	・井上巧（レンジャー）	VS	・FBC（スナイパー）	・藤井亮（メディック）
・つの（ガーディアン）	・スオミ松崎（レンジャー）		・あるばキチョウ（レンジャー）	
・ちくわ（メディック）			・ハメコ。（サイキッカー）	・age（サイキッカー）

後半戦は戦力を均等化してレッツダイブ！ 上級者が3名いる側のほうがやや有利に見えるが、勝負は戦ってみなきゃわからない！ あくまでチームワークが「サイダイ」のポイントなのだ!

愛と友情の混成チームで「サイダイ」を楽しむ!

さてさて、そんなわけで結成された混成チーム。戦力配分に若干の差があるようにも見られるが、ともかく友情パワーに身を任せバトル開始!

上級者が積極的に指示を飛ばし、初級者プレイヤーのカバーに回ったり、初級者プレイヤーたちも単独行動は控え自身の仕事をきっちりこなすなど、一進一退の攻防が続き、戦績もほぼ互角。なかなか熱い展開だ。

徐々に飛行や死んだふりなどのスペシャルアクションやサイダイアタックなど、「サイダイ」独自のシステムもかいま見えるようになり、その上達ぶりには開発者の方々も驚きの色を隠せない。むしろ、「こんなに早く上達されたら困っちゃう」なんて顔つきだ。いやいや、そこは「サイダイ」が遊びやすいゲームって事でいいじゃないですか！ だめですか？

脳みそダイブしまくり これぞ楽しさ「サイダイ」級!

ズラリと並んだ筐体で対戦にいそしむ面々。10時間もの間、ほとんど飲まず食わずで「サイダイ」に没頭しておりましたぞ

次のバトルに向けて作戦会議中の面々。ゲームを理解しての作戦会議であれば、より気の利いた意見も飛び交うというもの! ……どんどん「サイダイ」にハマってきております ぞ。ふふふ……。

初心者が多く戦力差を懸念されていたものの、意外にもageチームが連勝を……勝の勝ち越しで対戦を終えた。さかん……による連携を図ったちくわチームだ……が、……抜けなのが……

……ageは……を……して使用し、……に成功した(笑)。

『サイダイ』感想イラストギャラリー

後半編

熱くなりすぎて我を忘れるプレイヤーが続出！ 特にFBC先生は驚くほどスナイパーを使いこなし、周りを驚かせていたっ!!

FBC

藤井亮

■操作になれてくると、かなり燃える！！ 力が入りすぎて、何故か筋肉痛になってしまったヨ…トホホ。

MEDIC

前ページの内容に加え、今回は各ジョブに二つずつの新装備が追加される。上記でも……可能なス……ュリティカメラ」、簡易サイバーゲートを設置して仲間をそこから再出撃させるメディックの「リバイバルゲート」など、面白い装備が目白押しだ!

戦い終わって戦後総括

そんなこんなで、バトル終了！　初心者が多く集まっての対戦ではあったものの、終わってみれば全員大満足。大人数の対戦で改めて「サイダイ」の魅力が垣間見えた一夜となりました！

初心者でもちゃんとキルマーク取ってました！

「初心者の人たちは一方的にやられまくるだけなんじゃないの？」そんなふうに思われることもあるFPSというゲーム。しかし、蓋を開けてみれば、ちょっとプレイすることで基本的な操作を身につけることは可能だし、スキを突いて攻撃することで、敵プレイヤーの撃破だってできる！　ある程度の操作方法を学んでおけば「何もできずにゲームが終了した」なんてことは滅多にないのだ。

重要なのは操作に慣れることと、チームプレイを心がけること。これだけでも十分にゲームを楽しむことができるのだ。FPSに興味がなくとも、しり込みせずにぜひともプレイしてほしい。一人用の練習モードもあるし、本当に魅力的なんだから!!　これだけの作品を、食わず嫌いで見逃ごしてしまうのはもったいない。たったのワンコインで開ける「サイダイ」級の魅力を味わおう！

ライター陣総括

ちくわ

「まぁ、今回は楽しい雰囲気だけでも味わってもらえれば～」などと当初は思っていましたが、普通に初心者の皆さんには死角から斬られたり、ロックオンミサイルで一撃死させられたりと、想像以上に苦戦しました（笑）。初心者でもプレイすれば、戦い方、楽しみ方が分かるとここに実証されたワケですな！

age

このテのゲームを楽しむならチームプレイ！　ってなわけで自分は援護に徹して楽しんでもらうようにしたつもり。本来そういうプレイが好きな俺も楽しめたし、初心者の人にも楽しんでもらえたんじゃないかな～、とか思ってたり。まぁ、影からスタングレネード投げまくってニヤニヤしてたのは秘密ですが（笑）。

何度か遊べばすぐ楽しさ倍増

全国の見知らぬプレイヤーと協力、対戦が可能なのも「サイダイ」の醍醐味の一つだぞ！

今回の読者代表・あるばキチョウさんからの感想

ペダルの操作もあったりで、最初初心者には難しかったです(^^;)　でも実際触ってみたら、これが意外と面白かったです！　こういうゲームは大人数でやるとまた良いですね！　もっとジョブの種類があれば、更に楽しめるかも？　なんて思いました。

開発スタッフからの感想

初心者チームが意外にも基本操作をすぐに覚え、後半には「ズーム」で狙撃するなどの高等テクニックを習得していたのが印象的でした。これを機会に少しでも多くの皆様に『サイダイ』5対5のチームバトルの醍醐味を感じ、興味を持っていただければ光栄です。

突然ですが、挑戦者大募集！

さて、今回はアルカディア編集部で集めたプレイヤーでの合同ダイブでありました。しかし、これから当編集部では、「FPSは難しそうだけど、チャレンジしてみたいかも」といった方の参加や、「よっしゃ、今度は俺が挑戦したるでぇ～」なんて強者のご応募を幅広くお待ちします！　我こそはタイトー海老名開発センターまで自腹で来ようという勇者は、下記のあて先まで必ず連絡のつく住所、氏名、年齢、電話番号、メールアドレス、参加可能曜日、本作もしくはFPSの腕前を明記の上、どしどしご応募下さいませ。もしかしたらこれって直接、タイトー開発部の方々に自分のアイデアを披露するチャンスかも!!　乞う挑戦者！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「サイダイ部」係

「サイダイ」は正義!!

戦い終わればみんな戦友！　そんなわけでみんなで仲良くはいポーズ！　開発者の方々も含め、いろいろと楽しんでいただけてライター陣としても満足です！

幻想世界での冒険はさらなる高みへ

いよいよ稼働開始となる『シャイニング・フォース クロス Ver.B（以下、Ver.B）』。シリーズ初の大型バージョンアップを迎えた、今作における変更点を中心に詳しく見ていくぞ!!

Shining Force CROSS
【シャイニング・フォース クロス】

シャイニング・フォース クロス Ver.B
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：ネットワークアクションRPG
■操作方法 ：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日 ：2010年4月中旬予定
■使用基盤 ：RINGEDGE
■ネットワークシステム ：ALL.net

 Text:伊勢猫

『Ver.B』Append Factor 1 期間限定の参加型イベント搭載!

3月上旬から期間限定で公開されたエクストラクエスト「闇に舞う翼」に続いて、「コンボコンテスト」や「防衛戦」などの参加型イベントが『Ver.B』で登場！ 今回、新たに公開されたシングル用の「コンボコンテスト」とは、いわゆるスコアアタック的なノリのイベント。これに対して「防衛戦」は、各種の協力モードでプレイ可能なマルチ専用のイベントとなっており、最大でプレイヤー四人が参加可能な、特設ステージでの協力プレイとなっている。

それぞれ現時点で開催期間の詳細こそ未定ながら、いずれも近日中に公開される予定とのこと。また、上記2種類以外の参加型イベントも鋭意制作中とか!? こちらは開発者ブログでの追加情報に期待しつつ、公開を待とう！

←開催期間中は対応モードにイベント専用のタグが出現！

→基本ルール説明に加え、成績内容（武器別）も閲覧可能。

新たな交換アイテム

新たに導入された参加型イベントを受ける形で、2種類の交換用アイテムが登場!! 引き替えアイテムの詳細までは不明だが、いずれも交換所で生産アイテムと交換できる様子。複数のページがあるということは、トレジャーコイン用の交換アイテムが新たに追加される……かも？

イベントクレスト ←イベントの成績に応じて、一定の枚数が支給される交換アイテム。

マナレリック ←シナリオに追加された採掘ポイントから入手可能な交換アイテム。

シングル専用 イベント コンボコンテスト

シングル専用の「連続の探求者」で、イベント名称にもある「コンボとモンスター討伐で得られるポイント」を競うスコアアタック型イベント。通常シナリオと大きく違うのは、ステージ全体を通しての制限時間がある点で、どのマップでコンボを狙うかはプレイヤー次第！ ただし、ステージを構成するマップの種類が多く、長丁場になるため、攻撃力が低いとクリアが難しくなるぞ！

一定以上の間隔を空けないことが、コンボを成立させるための条件。ダメージorコンボ終了でコンボ数に応じたポイントが加算される。

マップを先に進めるほど、HP総量の多いモンスターが出現！ さらに道中2回の中ボス戦、ステージ最後に大ボス戦が待ち受けている。

マルチ専用 イベント 防衛戦

マルチ専用の「結界石の守護任務」は、マップ上に設置された"結界石"を守るという特殊ルールの協力イベントだ。マップ構成＆出現モンスターは完全固定制で、出現モンスターを全滅させるごとにフェーズが1段階アップして、新たなモンスターが補充される。フェーズは1～4段階まであって、フェーズ2以降になるとジェネレーターが出現。結界石の破壊or制限時間切れで終了となる。

左右方向に一人ずつ＆下方向へ二人で、手分けして倒すのが安全確実？ アイテム生成装置からは、30秒ごとに消費アイテムが出現するぞ！

フェーズが1段階進むごとに、再配置されるジェネレーターの数も増加。さらにフェーズ3以降になると、中ボス・グランドスマッシャーまで出現！

多彩な追加要素&変更点により超大幅にボリュームアップ!?

2月下旬に実施された『Ver.A』のアップデートに引き続き、早くも最新版『Ver.B』が全国稼働スタート！　ナンバリングこそ同列の『Ver.B』となるが、その内容は前回と比較にならないボリューム。中でも最大の注目ポイントは、期間限定イベントと新種族ビーストハーフの追加で、プレイの幅が広がること間違い無し!?

また、稼働当日から新たなマルチクエスト「真紅の聖域」が解禁決定と、ベテランハンターにも楽しみな要素が目白押しとなっているぞ!!

↑プレイヤーからの要望が高かった、マップ拡大表示＆視点変更が可能に。細かい部分までプレイ環境が改善され、ビギナーでも安心だ。

念願の新ボス・ブレイズドラゴン解禁!!

ナイトギアに続き、オープニングでおなじみのブレイズドラゴンが登場！

『Ver.B』 Append Factor 2 新種族・ビーストハーフ登場!

これまで新規のキャラ作成時は、ヒューマンから性別を選ぶだけだったが、新たな種族として"ビーストハーフ"が選択可能に！　このビーストハーフとは、いわゆる獣人をモチーフとした種族で、パラメータのバランス配分がいわゆるパワー重視型。さらに種族特性の得意武器が設定されており、ハンマー＆ナックル装備時のバランスタイプのみ、スキルセットがすべて専用スキルに入れ替わっている。

ただし、あくまでもビーストハーフを選択できるのは、新規にキャラ作成をした場合のみ。残念ながらヒューマンからの転生（？）はできないので、今後のアップデートに期待しよう。

新規キャラ作成時に種族を選択可能!!

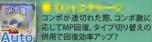
新規キャラの作成時にビーストハーフを選択してあれば、装備画面から3タイプの見た目から選べる。

ビーストハーフ専用 ナックル Skills

バランスTYPE

前方へステップ＆複数ヒット判定の斬撃を繰り出す攻撃系スキル。長押しで威力アップが可能。

起死回生の上位互換スキル。発動後、すべての攻撃が一定時間クリティカルヒット判定になる。

コンボが途切れた際、コンボ数に応じてMP回復。タイプ切り替えの併用で回復効率アップ?

ハンマーのスタンチャージと同系統スキル。クリティカル発生時に、対象へ気絶効果を付加する。

ビーストハーフ専用 ハンマー Skills

バランスTYPE

割り込まれづらいモーションから、前方を薙ぎ払う攻撃系スキル。若干リーチは短い感じだ。

ナックル・疾風迅雷の上位版スキル。継続消費型のユーズで攻撃速度が効果中は大幅に上昇する。

HPの現在値がMPの最大値よりも高い場合、対象に与えるダメージが上昇するといったスキル。

ハードネスと同系統のスキルで、MP残量が一定値を下回ると攻撃を受けても一切のけぞらない。

未体験のビギナーも安心&歓迎!

ゼロからはじめるハンター講座

新規スタートの新米ハンターに向け、優遇措置が一層充実した『Ver.B』。気になるポイントをまとめてチェックしていくぞ!!

『Ver.B』こそ新規参入のチャンス!?

昨年末の稼働スタートから約4カ月が経過し、そのプレイ環境なども大きく変化してきた本作。中でも一番大きなポイントは、やはり関連コンテンツの充実。稼働初期こそ物足りなさを感じる声もあったが、定期的に解放された追加要素は、いい意味で予想を超える。

しかも、稼働直前の最新Ver.では、プレイ環境が劇的に変わる要素が目白押し！　これまで「始める機会を逃してしまった」といったプレイヤーに向けて、新規参入に考慮されたオススメのポイントを詳しく紹介していこう。

アクションRPG初心者でも気後れ無用。ICカードを購入して、筐体備え付けのガイドブックを読もう！

新規参入のススメ① シナリオ&種族の追加

順次解放されて来たシナリオ総数は、稼働当初から比べると1.5倍以上まで増加。これから稼働する最新版『Ver.B』では、さらに数多くのシナリオ&クエストが解放される予定！　このため、シナリオを一通りプレイするだけでも全国協力デビューの下地がきちんと整ってくれる。しかも、新規限定の新種族が追加されたことで、参加者が減少傾向にあった序盤クエストも賑わうこと確実!?　このタイミングであれば、ヒューマンからの乗り換え組も決して少なくないので、ある意味で全国協力のイロハを覚えるのに最適な環境といえるハズだ。

←女性限定の新種族は、まさに新規参入向けの追加要素だ。

→名声上げが必須のマルチもプレイ人口が分散してくれる。

←シナリオでの補充を考えれば、回復アイテムも余裕が出た。

→特定のポイントを連続タッチで、素材を入手可能に。

新規参入のススメ② より快適なプレイ環境

やり込み要素のボリュームアップに加え、新規プレイヤーへ配慮した変更&追加要素が多数用意された『Ver.B』。基本システムだけを見ても全体マップや視点切り替え、演出効果などの全面的な見直しが実施されており、既に現行Ver.でも回復アイテムの所持数が増えている。このほか大きな要素となるのが、シナリオモードに導入された"タッチトレジャー"の存在。高確率で交換用アイテムのマナレリックを入手可能で、こちらも充実した携帯コンテンツを併用すれば、実用的な装備系アイテムを格段に入手しやすいプレイ環境となっている。

SFC.NET 遊びの幅が広がる多彩なコンテンツ

携帯やPC端末から利用可能なSFC.NETは、本作を楽しむための連動コンテンツ。筐体でプレイ済みのICカードを登録すれば、新米ハンターにお役立ちの多彩な機能を利用できる。SFC.NETにも順次機能が拡張されており、現在ではアイテム生産やアイテムオークションに加え、筐体連動の依頼機能でゲーム通貨や稀少素材など、さまざまな報酬を受け取ることが可能に。これらのおかげで店舗へ通えない状態でも、装備系アイテムなどを充実させていけるぞ！

今後も順次機能が拡張される予定。月額制有料コンテンツだが、料金以上に楽しめること請け合い！　ちなみに対応機種の幅も広がったのでチェックしてみよう。

販売、アイテム取引所、ミニゲームなど機能満載!

『SFC』の開発ブログ 出張版

シャイニング・フォース　クロス開発者

松山 ディレクター & 佐藤 プロデューサー

佐藤　出張ブログ、何だか少し緊張しますね。

松山　せっかくいただいた機会ですから、Ver.Bについてしっかりお伝えしましょう。

佐藤　既にご存じの通り、Ver.Bから新種族「ビーストハーフ」が登場します！

松山　専用のスキルをいくつか用意したので、ビーストハーフならではの戦闘スタイルや、プレイ感といった部分を感じてもらえればと思っています。

佐藤　まず見た目からということで、これを機会にサブキャラを作成してもいいですよね。

松山　そうですね。また、今まで『SFC』に興味はあったけれど、まだプレイしたことが無いという方も、新種族追加というこのタイミングで、試しにプレイしていただければと思っています。

佐藤　Ver.Bでは序盤の難度も結構見直しましたよね。

松山　序盤のマルチクエストはかなりプレイしやすくしました。また、シナリオモードでは新たに「タッチトレジャー」が導入されています。

佐藤　「タッチトレジャー」って具体的に何？

松山　フィールド上で、とある部分をタッチすると入手可能な「マナレリック」というアイテムが登場します。このアイテムを集めることで、貴重な素材アイテムと交換することができるようになります。

佐藤　初心者でもいろいろな武具を、序盤から生産しやすくなったというわけですね。さらに、初心者ならだれでもたくさんほしい「回復薬」が、序盤からかなり入手しやすくなっているので、まさにVer.Bからプレイ開始！というのはオススメです!!

松山　もちろん、上級者向けの仕様もしっかり準備しております。稼働間近のVer.B、お楽しみに！

『Ver.B』の主要な追加要素を総チェック!

変更ポイント

既存システムの変更点に加えて、新たな全国協力クエストに登場するブレイズドラゴンを紹介!

ここまで代表的な追加要素を詳しく解説してきたが、全面的な見直しが図られた既存システムにも変更点が多い。とはいえ、記事制作時点で『Ver.B』稼働前のため、いくつかの確定しているポイントに絞って変更点をピックアップ！　このほかにも細かな調整や変更が随所に加わる予定なので、より詳細な変更については、公式サイトのバージョンアップ情報などを参考にしてほしい。

現時点で確定情報としてお伝えできるのは、ICカード再発行とスキルタイプ、消費アイテムに関連した部分。再発行以外はプレイに直結した要素なので、遊ぶ前にしっかり把握しておきたい。

HP回復可能なクリスタルなど、シナリオ&クエストに新たなギミックが登場する。

POINT 1　ICカード再発行が可能に

「席を離れた後で、ICカードの取り忘れに気付いた」なんて話は、だれしもが体験する失敗談。そんなプレイヤーの声にこたえる形で、ICカードの再発行が筐体で可能になった。ただし、あくまでもSFC.NETに登録中のICカードが再発行の対象なので、間違っても再発行手続き前に解除しないこと。

再発行の手順は簡単で、新規ICカードを用意。カスタマイズの「再発行専用カードの作成」&「再発行」の手順を踏めばOKだ。

攻撃ヒットの直前入力でジャストガード成立!　さらにスキル切り替え中でも、継続消費スキルの解除が可能になっている。

POINT 2　特殊動作に変化あり?

オフェンスタイプ＋αが定番スタイルともなったスキルタイプだが、その一部にも変更が加えられた。変更対象となったのは、バランス&ディフェンスタイプの特殊動作で、前転と空中ダッシュモーションに無敵時間が追加。一方のガードについては、ジャストガード成功時にMPが回復するように。

POINT 3　アイテムがスタック可能!

これまで素材アイテム以外、スタックできずに倉庫を圧迫されてきた本作。最新版ではアイテム管理が大幅に見直され、スクロールなど一部アイテムがスタック（合成）可能になった。具体的な方法は至ってシンプルで、装備アイテムの場合と同じようにドラッグ&ドロップで重ねるだけでOKだ。

持ち込みアイテム欄一つで、スタック状態の強化スクロールを持ち込み可能に。イベントや上級クエストで役立ちそうだ。

真紅の聖域　BOSS

ブレイズドラゴン

条件	
プレイヤーLv.	15
必要名声値	1200

部位	
・脚部×2	・尻尾(消火)
・頭部首	・頭部角×2

シリーズ最大サイズのブレイズドラゴンは、名に違わぬ火炎属性の多彩なブレス攻撃を持つ強敵。そのほとんどがフィールド上に残るため、足元を狙っていると少しずつHPを削られてしまう。こういった状況を回避する意味で、全身にまとった炎エフェクトを消すことを最優先。尻尾に上がれる機会は少ないが、安全な位置から攻撃可能なので、チャンスを逃さずに飛び乗っていこう。

防御力が高くても、炎でジリジリとHPを削られるので要注意!　防御力&HP総量が半端無く高いので、装備を整えてから来ないとかなりの長丁場になりやすい。

尻尾を破壊して背中に上がれ!

←ターゲットされていないプレイヤーは最優先で尻尾を破壊。

→破壊後は炎エフェクトが消えて、背中へ登れるようになる。

さらに蛇腹状の首パーツを破壊すれば、ボス本体の弾き効果が消滅。弱点部位に攻撃すれば、ダメージ×1.5倍となるぞ!

さらなる難度のマルチクエスト!?

「真紅の聖域」が解放されたことで、アドバタイズで確認されていたボスキャラがすべて出そろったことになる。そして、これまでの大型ボス3体に加えて、先日のAOUショー出展映像で公開されていた、新たなボスキャラ「ゴライアス」の登場するマルチクエストなども追加されてい[illegible]

アップデート間近！　始めるならこの春!!

全国の猛者と鍵争奪戦を楽しめるPC版「アヴァ鍵」に、2月のバージョンアップ（season2）に続いて、3月のseason3実装が発表された！　今回はseason3追加カードの詳細と、お得な情報をまとめてお届けしよう。

アヴァロンの鍵ON LINE

■メーカー	：GPコアエッジ／ゲームポット／セガ
■操作方法	：キーボード＋マウス
■使用基板	：PC（WindowsXP SP3以上）
■ジャンル	：オンラインTGCボードゲーム
■稼働日	：2010年3月下旬3rdエクスパンション稼働開始予定
■ネットワーク	：ADSL1.5M以上（常時接続）

Text: カイゼルちくわ／げっつ☆先生

旧カードに加え、もちろん新カードも！

season3で追加されるカードは、下表に掲載したアーケード版ver.1.20のものと、完全新規のPC版オリジナル新カード数点、そして右画像の懐かしいEXカード4点。今や入手困難な一部のEXカードとも、PC版でなら再び出会えるチャンスが！

しかもEXカード4種については従来の性能そのままの再録ではなく、新たな能力を持つカードとして、データを一新しての登場となる。PC版オリジナル新カードと併せて、その性能に期待できそう。旧カードも人気カードが多いバージョンなので、デッキ構築がさらに面白くなること請け合いだ！

■ワルキューレゼロ
戦闘時発動、邪心族を即死
■クワガス
戦闘支援［攻撃値＋5、耐久値＋5］
■漆黒の美貌
戦闘終了時、デッキからモンスターカードを1枚手札に加える
■ヘブンタウルス
戦闘勝利時、次ターン開始時に3マステレポート

season3で復活するEXカードは、「ワルキューレゼロ」、「クワガス」、「漆黒の美貌」、「ヘブンタウルス」の4種。パラメータは調整中だが、能力的には上記のような性能になるようだ。AC版では移動以外の能力は無かったが、今回生まれ変わることで、大化けするか!?

season3収録予定の旧カード一覧

カード名	レア度	種族	移動	能力タイミング	能力	攻撃値	耐久値
モグタン	C	珍獣	🟡🟡🔴	【戦闘支援】	（【戦闘支援】カードとして使用できる）避け無効、攻撃値＋6	15	15
パクー	UC	珍獣	🟡🟡🟢	【移動後】	（6-あなたのライフ数）分のテレポートを行う	16	15
フィフティニー	VR	精霊	🟡	【戦闘時】	（【戦闘支援】カードを使用しない場合）「先制」、攻撃値＋10	15	15
グリゲーター	C	亜竜	🟡🟡🔵	【戦闘支援】	（【戦闘支援】カードとして使用できる）即死無効、耐久値＋6	16	14
ダゴナイト	R	海洋	🟡🟡🟡	【戦闘時】	「先制」、攻撃成功時「青属性」の対戦モンスターを「即死」させる	14	15
オウリーン	UC	精霊	🟡🟡	【移動後】	好きな枚数の手札を捨て、（捨てた枚数＋1）回分、2マスのテレポートを行う	17	13
[illegible]	UC	海洋	🟡🔵🔵	【移動後】	好きな手札を１枚捨て、モンスターカード1枚をデッキからランダムで手札に加える	15	14
[illegible]	C	海洋	🔵🔵🔵	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】モンスターカード2枚を、捨て山からランダムで手札に加える　※手札に加えたカードは使用後破壊	16	14
[illegible]	UC	海洋	🔵🔵	【移動後】	ターン終了時、デッキからカード3枚をドローする	11	11
サルヴェージ	R	精霊	🔵🔵🔵🔵	【配置後】	周囲３マス以内に配置されているモンスター１体を複製し、手札に加える　※手札に加えたカードは使用後破壊される	14	16
サーペント	SR	竜	⚫⚫	【移動後】	手札をすべて捨て、（捨てた枚数）分のカードを、捨て山からランダムで手札に加える	19	16
ヤドカリン	C	機械	🔵🔵🟢	【戦闘支援】	（【戦闘支援】カードとして使用できる）攻撃値＋3、攻撃成功時、（対戦モンスターの耐久値）×2%の確立で対戦モンスターを即死させる	14	12
クマゴロウ	C	珍獣	🔴🔴🟢	【戦闘支援】	（【戦闘支援】カードとして使用できる）即死無効、耐久値＋6	16	14
ラフリア（冬）	UC	植物	🔵🔵🔴🔴	【戦闘時】	対戦モンスターの耐久値が26以上の場合、攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる	16	13
[illegible]	R	精霊	🔴🔴	【戦闘時】	「先制」、「先制」を持った対戦モンスターの攻撃を無効化する	13	12
パールハウンド	UC	獣	🔵🔴🔴	【戦闘時】	攻撃値に（対戦相手の配置モンスター数）×3をプラスする	10	16
[illegible]	SR	邪心	🔴	【戦闘時】	避け無効　邪心族と精霊族を【戦闘支援】に使用できる※邪心族なら（支援モンスター）の攻撃値を、精霊族なら（支援モンスター）の耐久値を上乗せ	17	13
ベビードラ	C	竜	🔵🔴🔴	【戦闘支援】	（【戦闘支援】カードとして使用できる）避け無効、攻撃値＋6	15	15
ハコリス	C	珍獣	🟡🟢🟢	【戦闘支援】	（【戦闘支援】カードとして使用できる）耐久値＋3、（対戦モンスターの攻撃値）×2%の確率で攻撃を避ける	14	12
リーン	C	珍獣	🟡🟢🟢🟢	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、対立相手一人のデッキから【戦闘時】発動能力を持つモンスターカード1枚を、ランダムで手札に加える※手札に加えたカードは、使用後破壊される	14	16
フリィーキィー	UC	邪心	🟡🟡🟢🟢	【戦闘時】	避け無効、【戦闘支援】カードを使用しない場合、対戦相手と同じ【戦闘支援】カードを使用する	16	15
[illegible]	R	機械	🟢🟢	【移動後】	捨て山にあるすべてのモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に2をプラスする　※上昇する値の上限は30まで	17	12
[illegible]	UC	精霊	🟢🟢🟢	【配置後】	対立相手一人のデッキから【戦闘支援】モンスターカード1枚を複製し、手札に加える　※手札に加えたカードは使用後破壊される	13	16
[illegible]	VR	植物	🟢🟢🟢🟢	【配置後】	好きな手札を1枚捨て、捨てたモンスターの耐久値を、このモンスターに上乗せする　※上昇する値の上限は60まで	18	12
[illegible]	UC	-	-	【マップ上魔法】	8マス以内の1番近くの対立モンスターのいるマスにランダムでテレポートを行う	-	-
[illegible]	C	-	-	【マップ上魔法】	この魔法を唱えてから3ターンの間、あなたは魔法の対象にならない	-	-
[illegible]	R	-	-	【マップ上魔法】	対立相手一人のデッキから、最もレアリティーの高いカード1枚を複製し、手札に加える　※手札に加えるカードは使用後破壊	-	-
[illegible]	R	-	-	【戦闘支援】	耐久値＋12　耐久値に（あなたと対戦相手との最短距離のマス数）×3をさらにプラスする	-	-
[illegible]	VR	-	-	【戦闘支援】	攻撃値＋9　（対戦モンスターの攻撃値）×2%の確率で攻撃を避ける	-	-
[illegible]	C	-	-	【戦闘支援】	耐久値＋9、【戦闘時】能力を持たないモンスターに使用した場合、同属性モンスターの攻撃を反射する	-	-

今号の付録DVDに本作PVを収録！

スターター＆プレミアムキットだけの3大特典！

●「召喚符辞典」を同梱！
第一弾エキスパンションに含まれる全130枚のイラスト集
各カードの能力や効果も記載してあるので、
ゲームプレイ時のお供に最適！

今号付録のDVD内にある、本作『アヴァロンの鍵ONLINE』のPVはもう観ていただけただろうか？　アーケード版『アヴァ鍵』ファンなら、ズラリと並ぶカードの画像をスローで再生してみると、「あっ！」と思うカードが見られるかも……？

さらに、最後に本作テーマ曲とともに紹介されているスターター＆プレミアムキットにも要注目。この商品でしか手に入らない貴重なグッズも特典に含まれているので、春から本作を始めてみたいという人には、問答無用でオススメの逸品だ。

はじめての『アヴァロンの鍵オンライン』スターター＆プレミアムキット 4月2日より発売開始！

あのカードが手に入る!?

初心者ガイドのほか、各カードの能力を確認できる特典冊子「召喚符辞典」を封入。「ケルピー」や「リッターエリカ」などSRを含むゲーム内カードデータ51種や、正式配信前の「カルノ」アバターセットも入手できる。価格は3,990円（税込）だ。

プレゼントのお知らせ

PV内、ならびに上枠内で紹介したスターター＆プレミアムキットを、今回は特別にGPコアエッジからの提供で、3名様にプレゼント！　『アヴァ鍵』ファンならぜひ欲しいこの品、応募方法などはP003のプレゼントコーナーを参照してほしい。

season3　記念特別企画

「ジャンプーハット」を今すぐゲットせよ！

season3を迎えるにあたり、今回はアルカディア読者への感謝の印として、特別にゲーム内アイテム「ジャンプーハット」が手に入るシリアルコードを公開！　無料で入手できるので、プレイしている人は今すぐログインして入力すべし！　ネットにコピペしちゃダメだぞ!!

シリアルコード

hNVR-CrWn-fdtd-Paw4

この見事な耳の跳ねっぷりと、オリジナルカラーのブラック＆光る眼光があなたのアバターに個性をプラス！

アヴァロンの鍵オンライン 2010公式テーマソング

明日への鍵

たかはし智秋インタビュー

たかはし智秋プロフィール
アニメ、ゲーム、吹き替えなど幅広く活躍する実力派声優。その活動はアーケードゲームにも及び、『ブレイブルー』（ライチ）、『THE IDOLM@STER』（三浦あずさ）などがある。

自分を"信じる"ことができた作品です

作詞に森由里子、作・編曲にVGMファンにはおなじみの崎元仁を迎えた2010公式テーマソング。そのドラマチックな世界へ歌という息吹を吹き込んだ、たかはし智秋さんにお話をうかがった。

——まず最初に、歌われてみていかがでしたか？

たかはし　今回はテーマソングということですが、崎元さんといった感じの壮大なスケールのオーケストラサウンドとなっています。さらに作曲に加え作詞も大御所の先生によるもので、詞とドラマチックな音がオーケストラをバックにだんだんと盛り上がっていく感じは、まるでミュージカルのよう。そのへんを意識しながら歌いました。

——では、曲の聴きどころは？

たかはし　"崎元マジック"って勝手に名付けちゃったんですが（笑）、インストだけでも十分楽しめる壮大でドラマチックなので、いろいろな楽しみ方ができると思います。

——カップリングのBeliefも、挿入歌として使用されているんですよね。

たかはし　実はこの曲は、崎元さんとの雑談から生まれたんですよ。「たかはしさんの跳ねた明るい雰囲気を反映しよう」と崎元さんがおっしゃってくださって、すごく光栄でうれしかったです。

——ジャケットも、たかはしさんをイメージして田口博之さんが描かれたそうですね。

たかはし　タクトやバグパイプっぽい召喚獣など、楽曲自体もイメージされているんですよね。私はこの娘のことをメロディって呼んでます（笑）。

——最後に、読者へひとことお願いします。

たかはし　どちらの楽曲も"信じる"ことがテーマになっていて、私も自分自信を"信じる"ことができた作品になりました。ぜひこの曲を聴いていただいて、元気を分けてあげられたらうれしいです！

"崎元マジック"って勝手に名付けちゃった（笑）

読者プレゼント

今回お話をうかがったたかはし智秋さんからサインをいただきました。この機会を逃がさずに、3ページのプレゼントコーナーへダッシュ！

CD情報　タイトル：明日への鍵　アーティスト：たかはし智秋　品番：KDSD-343　税込価格：￥1,260（税抜き価格￥1,200）
発売元：株式会社ティームエンタテインメント　販売元：株式会社ソニー・ミュージック・ディストリビューション　現在絶賛発売中！

BEAT MAXIMUM

BEMANI情報満載でお届け!

今月のBEAT MAXIMUMは jubeat ripples 、ポップンミュージック18 せんごく列伝 、ギターフリークスXG 、ドラムマニアXG 4タイトルの最新情報をお届け!

jubeat ripples

jubeat ripples(ユビートリプルズ)
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日 ：稼働中
■使用基板：—

さらに広がる『jubeat』の輪！

待望の楽曲追加！いろんな楽曲仕入れてます！

バージョンアップによる楽曲の大幅追加で、さらなる盛り上がりが見られる『jubeat ripples』。BEMANIアーティストによるオリジナル楽曲はもちろん、有名アーティストの楽曲も多数収録。特に注目されるのはアーティスト「mihimaru GT」とのタイアップで収録されている『アンビリーバボー feat. TAKUYA』。発売されて日は浅いが、早くもゲームでプレイできるのはうれしいところ。

右記の表に新しく収録された楽曲をまとめているので、気になる楽曲があればプレイしてみよう。

曲名	アーティスト名
MR.アンディ	UNISON SQUARE GARDEN
そらとぶひかり	COLTEMONIKHA
Secret Word	GOLLBETTY
理由なき反抗	おとぎ話
A Dance & A Beer	REDEMPTION 97
Infinity	GIRL NEXT DOOR
夢見る少女じゃいられない	相川七瀬
Love You	Q;indivi
夢	鴉
Share The World	東方神起
a fact of life	FACT
アンビリーバボー feat.TAKUYA	mihimaru GT
紅空	lecca
Jump Pump	miray
歩いて帰ろう	斉藤和義
AIR RAID FROM THA UNDAGROUND	GUHROOVY
スペースカーニバル	shooting star
Lead Me	SHOGO
少年リップルズ	常盤ゆう
コイノチカラ	石阪久美子
ALBIDA	DJ YOSHITAKA

やり込み要素が大量追加！すべての称号を集められるか？

楽曲の追加に加えて称号も多数追加されているぞ。クリア楽曲数、プレイ楽曲数関連の称号の追加はもちろん、特定の楽曲関連の称号が追加されている。また、『beatmania IIDX 17　SIRIUS』とのコラボレーションに関係した称号があるので、称号コンプリートを目指す場合は、『jubeat ripples』だけじゃなく、『beatmania IIDX 17　SIRIUS』もプレイしておこう。

称号	条件
口が開きっぱなし	プレー 340曲達成
nantonaku master	プレー 393曲達成
全曲 CLEAR 達成	クリア 393曲達成
リズム泥棒	RATING B 393曲達成
思わず鼻歌	RATING A 393曲達成
渾身の一回	RATING S 393曲達成
片手プレー中	RATING SS 393曲達成
全曲 SSS 達成	RATING SSS 393曲達成
完全制覇	EXCELLENT 393曲達成
全曲 FULL COMBO 達成	FULL COMBO 393曲達成
全曲 NO GRAY 達成	NO GRAY 393曲達成
全曲 ALL YELLOW 達成	ALL YELLOW 393曲達成
Hardcore fan	GUHROOVY 公認全クリア達成
Hardcore mania	GUHROOVY 公認全 FULL COMBO 達成
ケンタウロス	shooting star 公認全クリア達成
アンドロメダ	shooting star 公認全 FULL COMBO 達成
こどものねこ	SHOGO 公認全クリア達成
おとなのねこ	SHOGO 公認全 FULL COMBO 達成
少年ビッグウェーブ	常盤ゆう 公認全クリア達成
少年色のオーバードライブ	常盤ゆう 公認全 FULL COMBO 達成
小さなコイノチカラ	石阪久美子 公認全クリア達成
大きなコイノチカラ	石阪久美子 公認全 FULL COMBO 達成
beatnation staff	DJ YOSHITAKA 公認ALBIDA 全クリア達成
beatnation crew	DJ YOSHITAKA 公認ALBIDA 全 FULL COMBO達成
IIDXやってみました	beatmania IIDXでjubeatの楽曲を遊んだ証

※リストで掲載している称号は追加称号の中の一部です。

もう、プレイしたか？ IIDX×jubeatコラボレーションの全貌！

前号に引き続き、『beatmania IIDX 17　SIRIUS』(以下、IIDX)と『jubeat ripples』(以下、jubeat)のコラボレーションについて紹介。前号で紹介した三曲(Special One、bass 2 bass、IN THE NAME OF LOVE)をIIDXでプレイするとjubeatで「AIR RAID FROM THA UNDAGROUND」が解禁。

また、jubeatで解禁された「AIR RAID FROM THA UNDAGROUND」をプレイするとIIDXでも同曲が解禁。さらにIIDXでプレイすると「Evans」が解禁されるぞ。ちなみにIIDXでの「Evans」はNORMAL譜面、HYPER譜面ではプロトタイプバージョンの楽曲が、ANOTHER譜面ではjubeatと同じバージョンの楽曲になる。

コラボレーション企画の最後を飾る楽曲はハードコアテクノで有名なGUHROOVYが手掛けた楽曲。

さらに激化するポップンせんごく時代!

ポップンミュージック18 せんごく列伝	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：音楽シミュレーション
■操作方法	：9ボタン
■発売日	：稼働中
■使用基板	：—

皆さんお待ちかねのイベントがスタート。ここからが本当のせんごく時代の幕開けだ!

全国統一で隠し曲を解禁させよう!
ポップン風雲録 兵法書

全国各地を行脚しながら天下統一を目指す「ポップン風雲録」。隠し曲やキャラクターを開放させるためには、武将たちとの闘いから勝利をもぎ取ろう。

領地を広げて天下統一を目指せ!

「ポップン風雲録」は日本全土を回り、各都道府県に居る武将と闘い天下統一を目指していくイベントだ。開始位置はプレイ開始時の都道府県で設定され、そこから楽曲をプレイした後でたまったポイントを使って隣県に移動しながら制圧するのが基本となる。なお、海外からプレイをした場合は東京からスタートするとのこと。

たくさんの兵を引き連れ西へ東へ。まずは自分の位置を把握して、効率良く進めるようにルートを組み立てよう。

各都道府県には武将が控えている。ポイントをためて兵力を増強し、城を制圧できれば次に進めるのだ。

流鏑馬で兵力を増強!

イベントが始まると最初に的当てのミニゲームが出現。騎乗しながらうまく的に矢を当てれば兵力が増強されるぞ。兵力が多くなれば制圧も早くなるので一つも見逃さずに狙おう。

城を攻略して隠し楽曲を解禁!

隠し曲のある都道府県を見事落城させれば、隠し曲や担当キャラが開放される。上手く攻略するコツはポイントの使い方。兵力は次回のプレイに持ち越せないので、なるべく使い切るように動くことが重要だ。なお、制圧中にポイントが足りなくなった場合はその地点から始まり、残りのポイントを支払うまでは動けないことも覚えておこう。また、城の攻略には「城の包囲」、「城内へ突入」、「城陥落」の三段階のプロセスがあり、一段階目の攻略を終えたら、常駐軍が編成されて自動的に城を攻略してくれるぞ。

ニャミじいじゃから随時報告される戦況を元に、足りない兵力を稼いで敵の城を攻略していこう。

立ちふさがる武将たちを退け、城を制圧すれば隠し曲が開放だ。もちろんバトルモードでもプレイできるぞ。

エクストリームグレード、楽しんでいるか？

GuitarFreaksXG

ゲーム性からサウンド部分まで全てが進化を遂げたギタドラXGがついに稼動！　臨場感あふれる環境と圧倒的な迫力をまだ体験していない人は今すぐゲームセンターにダッシュ！

GuitarFreaksXG
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■稼働日　：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■稼働日　：稼働中
■使用基板：—

プレイヤーの腕前を示すTECHNICAL STATUS

TECHNICAL STATUSとはプレイヤーの腕前をABILITYとSKILLで示す指標だ。ABILLITYは全体のPERFECT率、MISS率、MAX COMBO率を表すプレイヤーの特徴を表す。SKILLは従来のギタドラシリーズと同じく、曲別のPERFECT率とCOMBO率から算出された達成度と思ってもらえばいい。そのほかにも、今までクリアした楽曲の最高レベルやFULL COMBO達成レベルなど、細かいデータが閲覧できるのだ。このデータを参考に自分の弱点を見つけて練習すれば更なるレベルアップを望めるだろう。

①ABILTY
②クリアした楽曲の最高レベルとクリア楽曲数
③FULLCOMBO獲得達成楽曲の最高レベルとFULLCOMBO達成楽曲数
④EXCELLENT獲得達成楽曲の最高レベルとEXCELLENT達成楽曲数
⑤今回のプレイで増えたSKILLと順位
⑥今回のプレイで増えた全曲SKILLと順位

リメイク譜面を手に入れよう！

プレー終了後に出現するJukeboxは、XG用にリメイクされた過去曲の譜面が抽選で一つ獲得できる。期間限定のイベントなので、なるべく回数を重ねて楽曲をゲットしておこう。

取得率を上げるにはセッションプレイがオススメ。プレイ人数が増えれば一回にもらえる楽曲数も増えていくので二人セッションなら2曲、三人セッションなら3曲取得できるのだ。

実力に合った楽曲、譜面をプレイしよう！

本作では従来のギタドラシリーズと難度表記が代わり、小数点以下を使うようになっている。まずは、難度1～2辺りの曲でボタンの位置やたたき方を覚えよう。ゲーム性にも徐々に慣れ、難度を上げたくなったら選曲前の譜面データを元に選んでいくといい。なお、一部の楽曲には難度“MASTER”が追加。いわゆる超上級者用の譜面となるので、腕に自信があるプレイヤーは果敢にチャレンジしてみよう。

楽曲リスト

タイトル	Guitar				Bass				Drum			
	NOVICE	REGULAR	EXPERT	MASTER	NOVICE	REGULAR	EXPERT	MASTER	NOVICE	REGULAR	EXPERT	MASTER
ロレッタ	2.00	4.15	5.90		2.15	3.80	6.40		1.23	3.20	5.80	
キミマチスカイ	1.65	3.05	5.00		1.70	3.30	4.40		1.15	1.80	5.10	
Two Hurt	3.05	5.40	8.30		2.70	4.60	5.90		1.24	4.95	7.40	
モナリザ	1.60	4.60	5.40		2.10	3.60	5.70		1.15	2.50	7.30	
GO-ON	2.05	3.40	5.50		1.50	2.90	4.20		1.20	2.80	6.00	
いちご	1.80	3.30	4.65		2.05	3.40	4.55		1.23	2.30	4.90	
気まぐれロマンティック	1.65	3.60	5.20		1.80	3.20	5.20		1.10	2.00	5.00	
空色デイズ	1.60	2.90	5.10		2.10	3.10	4.40		1.23	2.20	5.30	
Trickster	2.00	3.20	5.40		1.95	3.40	4.80		1.25	3.00	6.10	
君を守って　君を愛して	1.75	3.50	5.40		2.55	3.80	4.80		1.17	1.80	5.70	
Stairway Generation	2.10	2.90	4.35		1.95	3.40	4.15		1.15	2.00	5.50	
嘘	2.40	3.45	4.70		2.70	3.60	4.15		1.15	3.60	7.00	
My Sunshine	2.10	2.70	3.50		2.25	3.05	4.00		1.15	3.20	5.00	
歩み	1.95	3.00	4.20		1.90	2.75	4.35		1.00	1.80	4.90	
人間進化論	1.75	2.80	4.40		2.10	2.60	3.60		1.03	3.00	4.40	
Blue Feather	1.90	2.65	4.50		2.25	3.20	3.90		1.16	2.65	5.30	
Eau Rouge	4.15	4.60	7.80	8.40	2.85	4.65	6.00	6.50	2.65	4.90	6.10	6.80
Believing	2.45	3.80	5.10		2.30	3.70	4.55		1.35	3.40	5.70	
太陽の花	2.05	3.60	4.70		2.20	3.55	4.90		1.33	2.60	5.70	
Confession	2.40	4.25	5.60		2.10	4.10	4.65		1.40	3.10	6.50	
IMI	1.80	3.55	7.30		2.25	3.40	5.60		2.60	3.90	7.50	
I Want It All	1.95	2.40	3.30		1.70	2.70	3.90		1.40	2.85	6.20	
Love☆Carnival	2.70	3.85	6.40		2.70	3.50	6.20		2.25	4.10	6.10	
You've Got 2 Get Me	4.05	5.70	7.50		3.70	4.30	7.80		1.95	4.50	6.80	
三毛猫JIVE＆ジャイブ	3.60	4.80	7.30	7.80	3.15	4.60	5.90	7.20	3.40	5.25	6.60	7.30
Deep forest	3.30	4.40	7.30		3.10	3.70	4.60		2.05	3.85	5.90	
Egocentricity	2.05	4.00	5.70		2.30	3.50	6.60		1.85	4.95	5.70	
IMITATION TOUCH	2.85	4.20	7.10		2.80	4.10	6.50		3.40	4.80	7.20	
PIRANHA	2.60	3.50	5.70		2.50	3.40	4.45		1.55	4.00	5.40	
Blue planet	4.05	4.90	8.50		3.70	4.20	7.20		2.30	5.35	6.50	
KAISER PHOENIX	4.10	5.60	7.00	8.90	3.70	5.30	6.60	7.70	4.00	5.50	7.40	8.20
HYPER JET LAND	3.75	5.00	6.20		3.30	4.35	6.10		3.60	5.00	7.00	

早くも発売決定！オリジナルサウンドトラック

なんと、稼動して間もないギタドラXGのサントラの発売が決定！　XG収録のオリジナル新曲18曲に加え、伊藤賢治と96ちゃんタッグの「OVER THE LIMIT Ⅰ」のロングバージョンなどが収録されている豪華仕様！　ギタドラファン垂涎の1枚に仕上がっているぞ。

GuitarFreaksXG & DrumManiaXG Original Soundtrack beginning edition
発売日：2010年4月21日予定
価格：1,980円（税込）

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー 今月のテーマはエイプリルフール!

（大阪府　SEN@オムさん）

今日だけですよ？　撫子つながりで鹿の子さんが撫子メタルを担当！　ということは鈴姫さんが撫子ロックの担当に!?

（福岡県　赤松セリさん）

DDR三人娘が全員猫耳になっています！　ほかのダンサーたちもそうなんでしょうか……。

（神奈川県　もこノイドさん）

こんなかわいくウソをつかれれば、許してしまいそう……。でも、今日だけですよ？

今月のまとめ

どうも～、音乃でっす♪　投稿いただいたイラストの中から厳選してチョイスさせていただきました！　皆さま、今までエイプリルフールって意識してウソをついたり、つかれたりされてましたか？

私は毎年エイプリルフールのことを忘れていろんな人に騙されてました……。

一年で一日だけウソをつくのを許されている日ですが、あまり度を越えたウソはいけませんよ～。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「こどもの日」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　BEMANIキャラの中で一番こどもの日が似合うのはだれなんでしょうか？　かわいらしいイラストが掲載されることが予想されますね。また、同時に2010年7月号（5月末売り）のイラストを大募集！　募集するイラストのテーマは「梅雨」です。イラストの締め切りは4月28日（水）。雨の日は外出せずに、イラストを描いて投稿してみてはいかがでしょうか。BEMANIキャラのイラストで梅雨のジメジメした気分を晴らしましょう。たくさんのご応募お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます！
今月はさらに大混戦の模様です。

順位	楽曲 / アーティスト	ポイント
1st	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	163.4pts
2nd	Elisha / DJ YOSHITAKA	157.6pts
3rd	月光蝶 / あさき	139.2pts
4th	bloomin' feeling / Ryu☆	104.2pts
5th	smooooch・∀・ / kors k	93.7pts
6th	Red. by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	85.5pts
7th	パラボラ / パーキッツ	63.4pts
8th	Raison d'être～交差する宿命～ / Zektbach	41.3pts
9th	Blow Me Up / Sota Fujimori feat. Calin	39.1pts
10th	黒髪乱れし修羅となりて / 村正クオリア	35.2pts

Pick Up
She is my wife

「SUPER STAR 満-MITSURU-」をセンターにbeatnation recordsの面々をバックダンサーに映し出されるムービーが印象的。一見するとバラードと思えるが実はユーロビートという驚きの楽曲だ。

ムービーは一言でいえば豪華。ムービーに見とれて、ゲームオーバーにならないよう注意しよう。

☆大混戦！　栄光の1位に輝いたのは？

前号である程度ランキングの楽曲が決まってきて、安定してくるかと思われたが、今月は予想に反して大混戦。それぞれの順位の楽曲のポイント差が縮まっており、まさに1票を争うランキングとなっていた。その中で1位に輝いたのが、『beatmania ⅡDX 17　SIRIUS』の「She is my wife」。『DDR X2』にも収録が決まっており、いまだに人気の楽曲だ。

投稿者の声

[illegible]

ギャルズ♥アイランド 萌え魂♥

花小路クララ

アーケードゲームのギャルたちで萌えて萌えて萌え尽くすこのコーナー。今回はアーケードゲーム界きってのおてんば魔法少女「花小路クララ」が、『せせなやう』先生の愛らしいイラストで登場♥

セガサターン版 プリクラ大作戦 付録カレンダー

豪血寺一族2 オープニング

豪血寺一族2

豪血寺一族 先祖供養 オフィシャルイラスト

豪血寺一族2 イラスト

プリクラ大作戦

変身前の方が人気あり!?

登場するキャラクターたち全員が血縁関係にあるという設定で世にリリースされた『豪血寺一族』で、『2』からの新キャラクターとして魔法のステッキを持った幼い女の子のグラフィックが発表されたとき、果たしてこんなにかわいらしい魔法少女がこの濃厚で暑苦しい連中たちのバトルに飛び込んできて大丈夫なのかと心配したのもつかの間。ゲーム内で闘う彼女は快活そのもので、『豪血寺』のだいご味である変身システムもばっちり実装され、勝ったあとには敗者に向かって言いたい放題。可憐な外見とお金とイケメンが大好きというゲンキンな性格とのギャップが多くのファンを生み出した。

その人気は、シューティングゲーム『プリクラ大作戦』という、名前の一部を冠する作品が発売されるほど広く浸透し、3D格闘ゲームの『HEAVEN's GATE』などにも出演するなど、アトラスの格闘ゲームを代表するヒロインとして確固たる地位を築きあげた。また、『グルーヴ オン ファイト 豪血寺一族3』ではクララの娘であるポプラが登場する。クララの結婚相手の詳しい素性は明かされていないが、若き日の彼女が望んだようなお金持ちでイケメンな夫を見つけることに成功したのだろうか。

せせなやう先生からのコメント

初めまして、せせなやうです。『豪血寺一族』は、村田先生のデザインに惹かれプレイし、移植された格闘ゲームを生まれて初めて買ったのもこのゲームでした。お梅さんを描こうか悩んだ揚げ句、クララを2カラー描かせていただきました。シンプルでよどみの無いデザインが大好きです。

サイン入り色紙プレゼント!

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 695003

DVD動画とPRダークアリス付きで絶賛発売中！

好評稼働中の『LoV II』新Ver.深淵ヨリ招かれしモノのガイドブックが完成！ 基礎情報が満載のほか、動画で分かるヴァーミリオンも必見。まずはノーマルのストーリーモード（対CPU戦）をクリアしながら、遊び方を覚えていきたい人に最適な、全ストーリーモード攻略も掲載。ノーマルはクリアしちゃったよ、という人には『LoV II』のカードのみを使用したベリーハード3-3のダークアリス攻略映像＋攻略記事もあるぞ!!

付録の「PRダークアリス」DVDも収録です。ebten購入特典・オリジナルトップローダー1枚付き！

●月刊ARCADIA4月号増刊 LORD of VERMILION Ⅱ スターティングブック
商品コード：033002
販売価格：1,680円［税込］

これでケータイを忘れることは無くなる!?

Bluetoothに対応したケータイと連動して、着信を相手の番号表示とともに振動で教えてくれるブレスレット。まぁ、ぶっちゃけこっちはどうでもよくて、それよりも注目したいのは、ケータイと10m以上離れた場合に振動でお知らせしてくれる機能。こっちのほうがゲーマーには重要だろう。これで筐体にケータイを置き忘れることは無くなるか？ 充電もUSB経由で簡単だ。

●液晶付きBluetoothブレスレット
商品コード：033003
販売価格：3,980円［税込］
読者割引対象

インド人襲来!?

昨年、好評を博した「インド人Tシャツ」が帰ってきた！ 昨年買い逃した人も、今回は見逃すなかれ。ん？ グリ……ズルTシャツはどうしたのかって？ ナニそれ食いモンっスカ？ とかいう会話はさておき、そこはそれ大人の事情ってヤツですよママン。

●インド人を右にTシャツ
商品コード：033001
販売価格：2,900円［税込］
■カラー：ブラック、ロイヤルブルー、グリーン、ネイビー、レッド
■サイズ：S／M／L／LL／LLL

ハンズフリーで収納力もほど良いバッグ

軽量なワンショルダーバッグなので、ゲーセンでも置き引きの心配なく遊べるだろう。ネットブックにペットボトル、中型デッキケース、ケータイ、サイフ、PSP＋αぐらいはざっくり入るので、収納力もほど良く使い勝手がいいのだ。

●アメリカ軍偵察隊仕様 ワンショルダーバッグ
商品コード：033004
販売価格：4,580円［税込］
読者割引対象
■カラー：オリーブ／タン／ブラック

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（大花見会、CMYK）
田渕健康：P080（アルカナシグナルズ、銅雀台、プレイ部）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大濠布）

今号はNo.120……つまり本誌アルカディアが月刊化してから、10周年の記念号!! 当方投稿ページA-Froも、今月からいよいよ10周年お祝い年間に突入ですッ!!

（愛知県　御影道行君）

多くの読者の皆さんに支えられ——
祝！ 月刊化10周年!!

桜の下でハロー＆グッバイ
アフロ大花見会

今月のカラーページは、春の桜色一色でお届けする春特集からスタート！ 桜の"みやび"と出会いと別れの季節の風、思う存分に感じ取ってつかあさい。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆抜けるような空に、桜天井
酒と陽気に合う音桜、今年の春も奏でましょ！

（東京都　良月君）
☆猛千代に連れられ高所の花見！
忘れられない絶景が見えたはず！

（富山県　流火季月さん）
☆実は4月生まれのシャンファ嬢。
『Ⅱ』の衣装で原点回帰お祝い!?

（広島県　温井川天祐さん）
☆太陽学園、卒業式後に記念撮影！
って、別の学校の兄さんがッ!?

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆花弁より映える、大輪のあで姿。
GGで桜といえばこの姐さん！

（神奈川県　未虎さん）
☆新学期はPC版制服で開始！
新生アウァ鍵、始めるなら今!?

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗもはや言葉は無粋、桜色一色！
4月はこの色の独壇場なのさ！

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆花見の席では無礼講！
ってクライドさん、脱ぐのはらめぇぇ!?

（広島県　るうやさん）
☆満月の下、空にも届けと踊る
桜と名月。そろわば舞えや舞えや

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆英雄とうたわれる、かつての生徒たち。
NPCとなって、PC版での出番やいかに!?

（東京都　QQQ君）
☆ゲームの卒業式＝目標の突破。
あなたは「卒業」できましたかな!?

（群馬県　NAGA君）
☆桜の下では、多くの人が出会いと別れを重ねていく。
せつなの出会いや巣立ちの思い……万感すべて、この拳に乗せて！

A-Fro回覧板　右上の御影道行君の作品のキャラが、歴代アルカディア大賞のベストキャラだと気付いた人もそうでない人も注目！（何）。作品にⒶマークが付いている人には、担当軍団アフロヅより感涙の証・オリジナル図書カードをプレゼントしております。また、コメントの頭にⒽマークがある人はHPをお持ちなのです。本誌サイトの「投稿者リンク」にURLを掲載しておりますぞ！　→http://arcadiamagazine.com

アフロCMYK

桃色桜色な空間から一転、ここからは通常営業カラーイラストコーナー「アフロCMYK」をお届け。新作から旧作まで、アーケード作品ネタならなんでもバッチコイの素敵空間です。

（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ⓗ個性豊かな生徒たちとレッツスタディー！『7』の新キャラにも期待大ですな！

（熊本県　アクティオン君）
☆ミクと見せかけてかがみんの罠。たしかプライズが出てましたよネ！

（千葉県　ヒビクーガ君）
☆身ともをしばる規律、それをも断つ破壊の衝動。その姿、恐ろしくも美しく。

（千葉県　ひよこさん）
☆お誕生日＆15周年おめでとう！しかも今年は空まで飛びます！

（大阪府　J・Bさん）
☆Wツヨシも、今回はしっかり戦国風味！Jハウスポップにも戦国ブームの波が!?

（青森県　五森セキさん）
☆『18』の今、あえて『7』のリエ嬢にラウンジポップ回帰！最近は旧キャラの復活も多くて、うれしい限りですよね～。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆『戦絆』でもこの肩のロマンは炸裂！セッティングの妙で新型を打ち砕け！

（神奈川県　shadowさん）
Ⓗ息を潜めるかのように、待ち構える支援機。人さながらの動きもランナーの魅力!?

（千葉県　蒼樹さん）
☆瞬きも許さない、高速のカタルシス。今後も戦場から目が離せない！

最速でありが10（とう）！←SG
10周年祝賀会 ～お祝いCMYK～

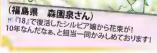
投稿者の皆さんから早くもいただいた、10周年を祝う作品を一部紹介！担当一同、喜びのあまり全身脱臼とかしそうな勢いでございまする!!

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ『18』で復活したシルビア嬢から花束が！10年なんだなぁ、と担当一同かみしめております！

（千葉県　N・H君）
☆お気に入りのキャラ3名でお祝い作品！聖女の麗しさに加え、カズ兄ィのデカさを再実感。

（秋田県　イロモノ合衆国に栄光あれ！　序偶君）
☆イロモノ合衆国からも祝電入電ーッ!!全キャラの名前が言えるアナタは立派な国民。

（福岡県　ドリー虫アター君）Ⓐ
☆シューティング愛で送る、某電飾パレード!?歴史が……歴史がきらめいておるッ!!

A-Fro回覧板　エイプリルフールのウソを、仕事そっちのけで必死に考えていたちくわです（コラ）。ひそかにこの原稿を書いている時点ではAOUショーが終わった直後でして、個人的には『メタルギア アーケード』の3D画面と新型ガンコンの未来っぷりに、感涙＆失禁しかけたのがいい思い出です。本誌の方でも春以降の新作が随時紹介されますゆえ、ビビッと来る作品があったらフライング投稿してみちゃうと吉！

（神奈川県　渡辺佑基君）
H 向かい合わせの筐体だから、伝わるものがある。対戦台は今も昔も、ゲーセンの象徴なのです！

（福岡県　武術師某さん）
☆ケイブ特集記念に、タテハ覚聖!?『KOF SS』に負けじと舞い上がる！

（大阪府　せのお東君）
☆名月を見るとき、脳裏に浮かぶはいつも尾花。春の別れの寂しさに、秋の夜長と風が月下に広がる。

（東京都　よしみ君）
☆『KOF SS』より、参戦三人娘さん。可愛いけど、2人はボス敵にも……（汗）。

（奈良県　てつみん君）
☆イメージは『ヤッホー!』のステージ3とのこと。実は『ツインビー』10周年作品という本誌との奇遇なつながり!

（宮城県　ステレオキャスター君）
☆10年来、各所で揺るがぬこの色香！本編続編での登場も、ぜひいつかは！

（茨城県　ボルシチさん）
☆桜に続き、チューリップも旬に。花の香りに、軍人が思うのは何か。

（山口県　水縹ロコさん）
☆ルカとイツカ、正義と興味の奇妙な共犯。逃げるも落ちるも、紙一重……。

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ケイブ特集お祝いに、シャスタ&祐介参上。お祭り娘とクールガイとは、面白い対比ですな！

（大阪府　ムンク園山さん）
☆アラビア～ンな皆さん集合の巻！サハドとか、いたなぁ……（コラ）。

（宮城県　銀漢君）
☆パーツ以外にも破壊しまくりな一枚。とりあえず理性だけは死守だ、皆の衆！

（福岡県　ありあさん）
☆ペルナちゃんの戦線復帰でーす！その復活劇にも謎がありそうですが⁉

（東京都　なつぺそさん）
H 深紅の牙ダルタニアの、そのまなざし。新たな始まりに、若き王は何を見る？

忍者村 2010、忍ばず開催でゴザル‼

テーマは『愛』

（福岡県　雷忍あじさばさん）

今年もこっそりやってきたこの季節、A-Fro名物の「忍者村」が今年も開・村ッ‼　昨年はド派手な必殺技合戦でしたが、そのせいで村が全焼しかけたことを反省し、今年はラブ＆ピースの方針で行きます。すなわち、今年の募集テーマは「愛され忍者・くノ一決定戦」‼　皆さんの愛するアーケード忍者＆くノ一キャラのイラストや文章投稿をば、その愛を込めに込めつつお送りください。ほかの読者にも「こんなに愛くるしいのYO！」とアッピィールできる作品ならば、なお大吉です！

A-Fro回覧板　上の枠内でも告知しておりますが、「忍者村」の季節が来た模様です。10周年イヤーなのに小さく忍んで開催するか、忍者なのにバリ目立つ見開き2ページ開催になるか……すべては皆さんからの投稿量次第です！　締め切り日はほかの今号分投稿と同じです。愛する忍者キャラがいるならば、迷わずご投稿をば！　担当忍軍アフロヅの独断により、宇宙一愛されるSHINOBIを決定しちゃいますゾ。

アルカナシグナルズ NEO

春の訪れとともにスペース拡張でお届けする当コーナー。新キャラクターのシャルラッハロートを中心に、今月も華やかな作品が集まってます。メーカー公認開催のイラストコンテスト（詳細は34ページにて！）も募集中ですので、ぜひご参加ください！

（埼玉県　涼風君）
☆ムックではお馴染みのちちくらべ。シャルラッハも上位陣に入りそうですね。

（茨城県　mikoko君）
☆こうして並べてみますと、新キャラの中でも存在感抜群ですね。

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆ちょっとデザインが違う御園高等部制服。はぁとさんたちもいつかは着るのでしょうか。

（神奈川県　茶草君）
☆疾走感あふれるりりしい一枚！このはさんが忍者ということを忘れてました！

（大阪府　YU☆3君）
☆桜に囲まれて一休み。花のアルカナ・カヤツヒメも祝福してますよ。……って年中花見できる気も……。

銅雀台ダイナマイト

殿っ！『三国志大戦』シリーズをバックアップするコーナーはこちらでござるよ！

（石川県　チーパオさん）
☆絵柄、能力ともども大人気の賈南風殿。いつかは自力で引きたいですな！

（東京都　かのこさん）
☆連環といえば、やはり鎖を連想しますな～。あれ？　本人が計略対象？

（福岡県　皐月トミィさん）
☆な、なんたるフクヨカな谷間！例え毒の海でも飛び込みたいですぞ！

（福岡県　赤松セリさん）
☆春の風物詩といえば花見でしょう！馬から下りて、魏軍も宴会真っ最中ですな。

（宮城県　はなやか涼子君）
☆常に桃園状態……心意気は買いますが、まったく心が休まりませんぞぉぉぉ。

ブレイ部

『ブレイブルーCS』のムックも絶賛発売中！　ついでに正式なコーナー名も絶賛募集中。

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆ハガキ裏には某よろず屋と元三番隊隊長が描かれていたというのは、ここだけの秘密で。

（群馬県　ネタ切れアフロさん）
☆ピンクカラーでまとめてみました！それぞれ個性がでて……えええっ!?

（東京都　霧谷緑さん）
☆踏み出したその道は、過酷な修羅の道。幼きその目は、未来を映せるのか――。

（千葉県　きな子もちさん）
☆「もうブレイ部でいいですよね」と心強いコメントが。ブレイ部(･･)とか。

A-Fro回覧板　今回、新しいノートパソコンにて編集部で原稿を書いておりましたところ、「コンティニュアムシフト」を「コンティ乳編むシノト」と変換してサンガリア吹いたケソめでありますが、コレ幸いに「アーケード誤変換コンテスト」を開催しても面白いかもしれぬ、と思い立ったわけで。そんなわけで、PCやケータイでテキストを打つとき、偶然発見した誤変換ネタを募集しております。ゲームタイトルやキャラ名、必殺技などなど、「これは無い！」といった誤変換ネタがありましたらガシガシお送りください。

アフロ グレースケール。

いよいよ始まる新生活は、新たなゲーセンの開拓に心躍る日々なんじゃい！　そんなデフォ設定のみんなへ贈る、ゲーマー日常空間グレスケの始まりですよん。

（島根県　ダンシングおりん君）

（千葉県　会田惣君）
☆『カイザーナックル』より、名曲"STORM OF BLOSSOM"に乗せて。透明感のあるYack.サウンドに、舞い踊れ桜！

別れの訪れは春のきまぐれ!?

私がホームとしているゲーセンにある『悠久の車輪』が、撤去されることになりました。

思えば友人に勧められ、レマンにほれて『悠車』を始めた私。カードゲームをまともにやったことの無い私は戸惑いながらも、友人に譲ってもらったカードでプレイ。シンプルなプレイ方法に、私はすぐにほれ込みました。エレメンタルを生成、敵と戦わせ召喚獣で逆転！　初めてSRを引き当てた喜びも忘れられません。袋の切れ目から見えた金色、そしてオリーヴという新カードの名前（当時は3rd）！　うれしくて舞い上がりました。このゲームを通して、多くの人と仲良くなることもできました。撤去されてしまうのは残念ですが、置いてくださったことに感謝します。

好きなゲームが撤去されるというのは、私にとって初めての経験なのでとても悲しいです。今まで使用したカード。使用することがなかったカード。またいつか、ほかのゲーセンでプレイできることを祈って。

……え？　4月号の付録がPRオリーヴ？　て、……撤去待ってぇええぇっ!!（泣）

（静岡県　「考え直して!!」鵜鎖珠洲さん）

☆むむむ、これはアーケードゲーマーにとって最大の鬼門であり、また最大のテーマともいえるのではないでしょうか!?　確かに大好きなタイトルとの別れは、とってもつらいもの。しかしながら、そのゲームが与えてくれた思い出や仲間たちまでを取り去ることはできません。そして、別れがあるからこそ、また次のすてきな出会いが待っているハズ！　アーケードゲーマーは、常にせつなを生き続けていく存在なのですっ！

それは2月初旬のある朝。トアール物流業者に出向中の私は、いつものように作業服に着替えて部署に向かおうとしました。すると、委託（つまり派遣）業者さん用のタイムレコーダーのそばに、『ボーダーブレイク』のカードが落とし物として置いてあるじゃあーりませんか！

私と同じ出向の正社員は、お年寄りばかり。なので、我が勤務先に来ている数社の委託業者さんの若い社員のどなたかのものに違いないと思われるのです。が……、これを書いている約十日後の現在も、いまだ落とし主は現れておりません！

早く助けてやれーい!!

（富山県　オンラインゲームのたぐいはやらない無識庵道楽斎君）

☆うっかりミスから訪れてしまう、ICカードとの別れ。その育て上げたキャラクターは、苦楽を共にしてきた戦友であり、親友でもあるのです！　なので、早く助けあげてっ!!

（千葉県　蒼樹さん）
☆バージョンアップでますますの盛り上がり。不思議の国の入り口は、いつものゲーセン！

（神奈川県　へっぽこP君）
☆でも稼動5年目ということを考えると、「今までお疲れ様」とも言ってあげたいのです。

A-Fro THE くえすちょん

ゲーセンでの平均滞在時間は?　集計完了!

●ゲーセンでの平均滞在時間の分布

6時間以上

2時間

今回のくえすちょん　ゲーセンのイベントに参加しますか?

A・Fro回覧板　AOUショーではただ一人『Project DIVA Arcade』プレイの抽選に当たり、アフロツの恨みを一身に受け止め続けるげっつ☆です。そして、選んだ曲が全て、『アウトラン』の名曲"Magical Sound Shower"だったということは言うまでもないのです。また、『湾岸マキシ3DX PLUS』では、なんとハコスカ（KPGC10）が使用可能に!　これは激ゴイス!!　今年もゲセから目が離せません!

ニャピク大興奮!アーケーダーライフ

自分が住んでる市内には、中古アーケードゲーム基板店があります。以前はゲーセンだったのですが、昨年11月に中古基板店になったお店で、早速行ってみました。

中に入ると、目に飛び込んできたのは大型機の山でした。しばらく店内を眺めてみることに。

お！ NAOMI2マザー発見！ って、うぉうっ！『エスプガルーダ』に『怒首領蜂大往生』じゃないか！ むぅ、このバカデカイ基板はMODEL3なのかな？

ってな感じで、店内で妙なハイテンションとなりました。いや、なってしまうのさな。そして、いにしえよりのならわしにより、店員さんにほかにどんな在庫があるか聞いてみました。

「あのぅ、基板はここに置いてあるのだけですか？」

「あぁ、そうですね。在庫はこれだけです。ここに無い基板は取り寄せになりますね」

なんて会話をしました。ちなみに、アストロシティ筐体が2万円、『アイドルマスター』のサテライト筐体が5万円で販売されていました。ほかにも、ポスターやポップ類はもちろん、レバーにボタンなどもあり、まさにアーケーダー垂涎の商品がそろっていました。いやぁ、基板店って独特の雰囲気があるさなぁ。

お土産に、『アイマス』の未使用ステッカー（筐体に貼るヤツ）を購入して帰りました。

（新潟県　たんぜめ君）

☆アーケードゲーマーならだれもがシビれるあこがれるーゥ空間、基板屋さん。単純に筐体を眺め、思いを馳せているだけでも楽しめるのでは？

しかもポップやステッカーまでゲット可能とあっては、行くしかっ!!

（神奈川県　西河"kodA.Y.U."貴教君）

☆多くのキャラクターたちに命を吹き込んでいた氏に、せいいっぱいの感謝の気持ちを。

（千葉県　ひよこさん）

☆女の子だって、バトルしたいの！みんなも一緒だから、だいじょうぶだよ。

先日、都内のゲーセンで『BBCS』の対戦会が開かれていました。『BBCS』にはちょっとしか触れたことがないので参加はしませんでしたが、レイチェルがライチに勝つ番狂わせなどもあり、観ているだけでも熱く面白い対戦会でした。

そして終了後、私も久しぶりにプレイしてみようと別のゲーセンに行ってみたのですが、そこでも4、5人の集まりが『BBCS』の筐体周りに。その人たちは、さっきまで近くで対戦を観戦していた人たちでした。対戦会の楽しさをそのまま持ち込んだかのような雰囲気に、そこでも観戦するだけで満足した私は、結局1プレイもせずその日は帰りました(笑)。

こうやって、大会などの興奮が周囲にも波及していくと、ゲーセンライフがより楽しくなるなあと思った日でした♪

（東京都　雨弓キサト君）

☆このような対戦会や大会などへの"ギャラリー"という形での参加のしかたがあるのも、ゲーセンのイベントならでは。これは今月の「A-Fro THE くえすちょん」のお題にも関係してくるトコ。皆様からの回答が楽しみになるエピソードでした。

ケイブ15周年にちょっと振り返る

ゲーセンで『エスプガルーダ』にはまってから7年が経ちました。長いなぁ。大学から社会に出るまでいろいろありましたが、ちょこちょこゲーセンに通ってはSTGをやっていたような気がします。

そういうわけで、今回（No.118）のケイブ15周年特集は楽しく読むことができました！ ゲーセンでは格闘ゲームが相変わらず人気だけど、STGもガンバレ！

（神奈川県　K2君）

☆東亜プラン倒産の大ニュース。そんなに昔の衝撃ではない気がするのですが、気が付けばケイブも15周年。その歴史を振り返った特集は、ゲーセン好きが読めば当時を振り返ることにもなるわけです。次は20周年で振り返れるまで、ガンバレSTG！

（岡山県　ワレニカ☆ゴー君）

☆その見るものを魅了してやまないプレイは、もはや日本が誇る芸術です！

A･Fro回覧板

【投稿全般･鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。投稿作品の返送･転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。締め切り日は「必着」です。

【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

春の浮かれ気分など、ここには年から年中存在する！　お色気があったかと思えば、中斬利という名の大喜利コーナーがあったりしてややこしい！　ここがA-Froきってのバラエティネタ枠。今月も、大瀑布が始まってしまうっていうのかい？

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフをどこかに使わなくてはいけない、大喜利マンガコーナー。今回のお題は「合体するぞ」です。

（長野県　LEG君）【1枚】
☆そろそろコタツもしまい時と見せかけて結局ゴールデン連休ぐらいまで出てたりっていう。

（島根県　ダンシングおりん君）【3枚】Ⓐ
☆見よ、『豪血寺2』のキースステージの背景キャラのような、このノリノリのビートを！

（東京都　ゲコゲさとる君）【1枚】
Ⓐ新キャラであり解禁キャラの人がよからぬことを考え始めたので、完！

（東京都　かのこさん）【2枚】
☆2コマ目の言い切り感が、漢。てか、スネ毛剃ったところで……。

（福岡県　赤松セリさん）【3枚】
☆大昔にあった『天地を喰らう』に萌え要素を付加すれば、こんな感じになりそげ説。

（広島県　温井川天祐さん）【1枚】
☆むむっ、コレはある意味最強の技風味。というより、かわいスギるっ!!

（宮城県　はなやか涼子君）【3枚】
☆ナイスな言い訳で事無きを得たかにみえたが、もれなく彼の身には惨劇が待っていたという

今回募集のお題
そんなものが通用するか

今回のお題は、はなやか涼子君からの出題です。このセリフを、タイトル以外に入れて描いてくだされ！　あなたの中斬りを待ってます！

お色気続けて10周年　ゲルエロス村

コンセプトは健全エロス！やりすぎ感のただよう作品は掲載できませんので、そこんとこシクヨロ！

（千葉県　きな子もちさん）
☆ぬ、確かにあの携帯アプリシェルミーはけしかりませんでしたなあ（思わず日本語が変）。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆PCへ移行しようとも、やっぱり基本はゲーセン！　お色気満載で主張してやるのさっ。

（愛知県　御影道行君）
☆めずらしく、表情豊かに……？
いや、単にのぼせてるだけかもしれぬ！

（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆その立ち姿の美しさにだって、理由はあるの。女スハイにとって、"つや"も武器の一つだから。

A·Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

A-Fro漫画道場

アーケードゲームへの思いのたけをぶつけまくりな、若い力任せの漫画道場ここにあり。ちなみにSGとはシケギャグの略です。

（静岡県　あいのさん）
☆月刊化10周年にあって、なおその勢力を拡大しまくっているシケギャグ大寒波であった。

（大阪府　作左君）
☆あやうく「A-Fro THE くえすちょん」コーナー内へ行きかけましたが、どうやらただのSGであることが判明してピンチを未然に回避！

（神奈川県　Ken君）
☆ぬおっ、いまだにハイテンションMAXが持続中！ いつのまにかすっかりと、どしふん忍者に成り下がり!?

なんでも女体化
ブリセル大作戦

ここが、男の子をもれなく女の子に変えてしまえばいいと思うコーナー。

（栃木県　ナーガ春亥さん）
☆もともと中性的とはいえ、コレは……。ヒチっ子ブリセル土俵祭って感じ？

（千葉県　N・H君）
☆な、なんて便利機能なの！ かのT・ホークさんもクリビツなこの汎用性に、さすがヒューマノイトと言わざるをえない我ら一同！

（鳥取県　青い肉汁君）
☆なんて意味の無い、嫌な遊びなんでせう。と思いきや、子供のころにやってた記憶がッ!?

（東京都　猿合掌君）
☆さ、才能とは、げに恐ろしきものかな。これもぞくにいう、幼さゆえの何とやらなのかも。

（福岡県　武術師某さん）
☆こいつぁ、『鉄拳』15周年の弊害と言わざるをえないシケっぷり。とりあえず今月の漫画道場は、SGに始まりSGに終わってみましてグムー。

MMマーガ 一刀両断解決

『DrumMania XG』の稼働にそなえて、今から体力づくりをしておこう！ と、思っただけで何もやらなかったのは0日坊主になるのですか？

（石川県　蒼緑隊長君）

（大阪府　ムンク画山さん）
☆きっと幸せを呼ぶ、レアバージョンさ。

（東京都　雪谷綾さん）
☆ヤル気のほかにも、楽しさだって倍！

Shake The アフロヅ

げっつ☆　すっかり10周年ですね。
ケソ　ははは、またまた〜。
ちくわ　先月号であれだけ取り乱していた男の発言とは思えぬなあ。ゴロリ、だら〜り。
ケソ　ハッ、言われてみればそうだった！
げっつ☆　10周年企画として、今月からA-Froツイッターを始めてみたわけですが……。
ケソ　え、あのやっつけ企画が通っちゃったの!?
げっつ☆　ゲーッ!?　やっつけだったんですか!?
ちくわ　まあまあ、この適度な力の抜け加減が、逆にツイッターでのつぶやきにも丁度よかろうて。
編集尾崎　『戦斧』ステージ間のような体勢でよく言えますね。斧の柄でこづきますよ？
アフロヅ　全力でつぶやきます、ゴメンナサイ！

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**4月16日（金）必着！** 応募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

杏野はるなの Lady's Game Center

ゲームセンター、昔と今どちらが好き？　そしてそれはどうしてだろう？　いつもそんなことを考えています。今回はそんなゲームセンター事情を21歳の私なりに考えてみたいと思うのでございます。

杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく（？）現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚かくさせ[illegible]なう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

千葉麗子さんとの対談を終えて

昔のゲームセンターにあこがれてしまいます

私が生まれたのは1988年。本誌『アルカディア』はまだ存在せず、その前身といっていい雑誌『ゲーメスト』が好評を博していました。当時の雑誌を見ると、ゲームセンターのゲームのほとんどがいわゆる“ビデオゲーム”で占められており、その空間の中にアウトランやアフターバーナーといった大型筐体のゲームが置かれている状態でした。現在のようにトレーディングカードを使ったゲームは存在せず、クレーンゲームも出始めたばかり。つまり当時のゲームセンター族（勝手に名前付けたけど……）のほとんどは普通の中高生、熱いスコアラーだったり、『ストリートファイターII』のような対戦格闘ゲームをプレイする対戦族（こちらも勝手に名前付けました……）だったのです。さらにそれ以前はテーブルが反射しないようにダンボールでテーブル筐体を囲んで完全に一人の世界に入り込み、『クレイジークライマー』などに熱中していたのです。また、当時のゲームセンターの雰囲気のことをお聞きすると、小学生はカツアゲにあったりといった、いわゆる“不良の温床”的イメージで語られるようなことが事実としてあったそうです。それはあってはいけないことだと思うのですが、ゲームってそれくらいの方が楽しそうに思えてしまいます。完全に整理されて、さあ、この中で規則に従って遊びなさい！　と言われてしまうと逆にコミュニケーションが無くなってしまうというか、機械に遊ばされている感じがしてしまうのです。21歳のはるなですが、昔のゲーム事情を勉強すればするほどそっちの世界にあこがれてしまうのですが、きっとそれは無いものねだりとも言えるかもしれないのですが……。

999999

Illustrations by Yuka Kuramoti

ゲームの内容が変化していったのはどうしてなのだろうか？

さて、今回は熱くなっていきますよ〜。

前回、元祖ゲームアイドルの「千葉麗子」さんと対談させていただいて（※要前号ですぞ）、さらにゲームセンター文化の変化について考えてしまったのです。千葉さんがお好きだった世界は格闘ゲームが絶頂期を迎えたといっていい時期でした。『ストリートファイターII』の空前の大ヒットから始まった（対戦という意味では『空手道』から？　笑）対戦格闘ブーム、そのブームの中で『サムライスピリッツ』や『バーチャファイター』、『鉄拳』といった新たな対戦格闘ゲームが生み出されていきます。もちろんそれはとっても素敵なことだと思います。

でもブームというのは悪い側面もあって、例えばハンバーガーの歴史に例えてみると、まずマクドナルドという強大な王国が存在し、日本にやってきます。そうすると二匹目のドジョウを狙って（もちろん悪い要素だけではありません）ウェンディーズ、バーガーキング、モスバーガーなどがなんとかマクドナルドの牙城を崩そうと襲来するのです。それはゲームでも同じで『ストリートファイターII』という王国があると、後から『サムライスピリッツ』や『豪血寺一族』（笑）などが俺も俺も！　となだれ込んでくるのであります。すると次第に格闘ゲームは飽和状態となり、ハンバーガーがそうだったように、ユーザーは「ブームとなったものに飽きる」という現象が生まれてしまうのです。これがゲームセンター離れを引き起こしてしまった原因の一つだと思っています。もちろんほかにもコンシューマーゲーム機のスペックが上昇したことや、風営法の問題などといったそのほかの要素もあると思いますが……。

そして、そして、ここからが結構大事だと思っていて、飽和状態になると、残った作品はどうなっていくか？　それはマニアに応たえる内容になっていくのです。つまり「初心者お断り」といった内容です。最近スコアラーの方とお話してご意見を伺ったのですが、やはりシューティングもマニアックになりすぎて、初心者が入ってこれない雰囲気があるけど、そういうものでないと逆に売れない（少量でも）、という不思議なスパイラルに入ってしまっている気がします、とのことでした。マニアがよりマニアックな物を求める。すると昔のゲーセン族や一般の方は「俺たち、ボタン3つのシューティングとか無理……」となってしまいます。古いものがすべて正しいとは全く思いませんが、古きものから新しきを学ぶ、ということはすごく大事だと思います。今は戦国がブームだそうです。きっとそれもゲームと同じで、昔の武将の考え方が今の世の中にどこか必要だからこそブームが起こっているような気がします。今、アーケードゲームをお作りになっているクリエイターの方も、見た目を派手にするだけでなく、任天堂の故・横井軍平さんの思考のように、「遊びから生み出す」というゲーム作りを1ゲームファン、21歳の女子（ちょっとマニアだけど……）としてお願いしたいと強く思うのでございました。

私の初めての著書「杏野はるなのレトロゲーム読本」（ブレインナビブックス刊）は、絶賛発売中でございます！

道

ウメハラコラム

ウメハラとモリカワのコンビで読者からの質問に答えるコーナー。先月は質問が無かった、と冷えてしまったウメハラだが、さて今月は……？

ウメハラ

モリカワ

先月は全く質問が無かったのだが、その反動からか今月は大量の質問が舞い込んできたぞ! そこで今月はいろいろな質問に対して、一気にいつものコンビが答えるのだ!!

モ：ウメハラさん朗報です。質問がたくさん来てます。
ウ：うおっ！　ほんとだ。何があったの？
モ：前回、質問ゼロだと言ったのが影響してるのかと。
ウ：なるほど。じゃあ、せっかくだし今回はいろいろな質問に答えてみるか。

モ：そうしますか。じゃあ、こんな質問はどうですか？『負けが続いているときはどうすればいいの？』です。
ウ：おー、いいんじゃない。じゃあモリカワさんどうぞ。
モ：俺かよ！（笑）。うーん、基本的な戦略に間違いが無いのであれば、ダメージを取られている部分を意識して細かい修正をしていく感じでいいと思うけど、実力に大差が無いのに大きく負け越している場合は根本的に戦略を見直す必要があるよね。目先の勝利のためにばくち的な行動を取りまくって勝つというのは一番良くない解決方法だと思うんだけど、どうかな？
ウ：そうだね。まあ俺も大体同じ意見だよ。キャラや実力に差が無いのに連敗するということは、読みが噛み合ってないということだよね。相手が新しい戦法を開発したときも連敗してしまうことがあるけど、そういうときは解決策を考えながら対戦するといいんじゃないかな。まあ、対戦しなくてもいいんだけど対戦しながらの方が分かりやすいからね。
モ：つまり目先の勝ち負けは気にしないということだよね。
ウ：うん。問題は相手に大きな戦法の変化が無いのに連敗してしまうこと。実はこれはかなり危険なことなんだよ。なぜなら、相手に自分の弱点や思考のクセを読まれてしまっているということだからね。大きな戦法の変化はだれでも気付けるけど、自分でも気付かないクセを利用されている場合は、何年も同じことの繰り返しで負けてしまう可能性があるんだ。それを防ぐためには自分の中で決めていることを変えてみる必要があるんだよね。例えば、いつもは怖くて取れない行動を取ってみるとか、逆にいつもは攻めるところで慎重に様子を見るということだね。対戦って一つの選択肢を変えてみるだけでガラっと勝率が変わるものなんだよ。
モ：なるほど。がむしゃらに対戦するんじゃなくて、考えながら対戦しなきゃいけないと。理屈は分かるけど、自分の中での勝ちパターンやいいイメージを持っている行動とかを変えていくのって結構勇気が要るよね。
ウ：そうだね。対戦の強い人というのは変化するスピードが速い人といっても過言ではないからね。逆に弱い人というのは変化が遅い人。自分が対戦に向いてないと思う人は、変化することを意識してみるといいんじゃないかな？　そうすれば相手にとってもいい刺激になって楽しい対戦ができるはずだよ。

Q 尊敬している人などは居ますか? また理由も教えてください

モ：じゃあ次の質問に行きます。『尊敬してる人は居ますか？　またその理由も教えてください』という質問です。
ウ：うーん。あんまり歴史上の人物に詳しくないんだよなー。モリカワさんはだれか居る？
モ：俺も詳しくない（笑）。スポーツ選手なんかで何人か尊敬してる人は居るけど。技術とかじゃなくて考え方っていうところでね。対戦ゲームという分野にも通じるものがあったりするし。歴史上の人物っていうとパっと出てこないな。
ウ：少ない知識の中で言うと『シュリーマン』（※1）はスゲー奴だなって思った。あんまり天才とかには興味が無くて、生きざまがカッコいい人とか努力家の方が好きかな。でも、特別尊敬してる人は居ないけど、日常で人を尊敬することはよくあるよ。
モ：はいウソ。良い人ぶってポイント稼ぐのはヤメてください。アナタふてぶてしさの塊でしょう！
ウ：ホントだって（笑）。自分に無い物を持っている人は尊敬しちゃう。例えば、英語がしゃべれるとか、ピアノが弾けるとかね。ほかにも気が利くとかきちょうめんだということでも尊敬するよ。
モ：へー。でも、それじゃほとんどの人が尊敬の対象になるんじゃないの？
ウ：いや、そういうわけでもない。俺がすごいと感じてるのに本人が自覚していないということが一番魅力的なんだけど、例えば、職業柄たくましい体付きをしてる人が居たとする。当然尊敬の対象になるんだけど、その相手が『どうだ、俺の体すごいだろ』っていう態度だと、全く興味が無くなっちゃう。本人が意識しないような年月の積み重ねで身に着いた能力だからいいんだよね。もっと言うと自覚が無いからこそ、本当の自信を感じるのかもしれない。
モ：あー、何となく分かるな。アピールしまくる人は自信無さそうに見えるもんね。

※1 ハインリッヒ・シュリーマン

モ：じゃあ次の質問行きます。『座右の銘は何ですか？』です。
ウ：えー特に無いなー。何かある？
モ：いや俺も無い（笑）。
ウ：またかよ（笑）。つーか座右の銘なんて決めてるやつキモくね？

単純に知らないだけなのかもね
もっといろんなことに目を向けないといけないのかも

モ：うーん。まあそうかも（笑）。
ウ：自分を持てよって思っちゃうよな。そもそも『僕の座右の銘は○○です』なんていうやつは人に聞かせるために用意してるんじゃないの？
モ：確かにな（笑）。まあ手っ取り早く自分を一言で表現するためのもんかもね。一種のおしゃれみたいなもんということですかね？
ウ：そうじゃない？　まあでも座右の銘かどうかは分からないけど、人生で大事にしてる考えはある。
モ：そうなんだ。どんなこと？
ウ：後悔しないようにするってことだね。例えば、人間関係が壊れてしまうような一言でも、言わないで後悔するくらいなら言うことにしてるんだよね。大会での思い切りの良い行動にも関係してるかもね。
モ：なるほど。ウメハラらしいな。

Q 苦手なことは何ですか？

モ：じゃあ、次の質問。『苦手なことは何ですか？』
ウ：これはいっぱいありますよー（笑）。まず極度の方向音痴。それから手先を使った作業が大の苦手。字を書いたり、絵を描いたり、工作をしたりね。
モ：あー、その点は俺と逆だな。俺は絵を描いたりするのは割と得意だし、細かい作業も好きだからなー。
ウ：俺の絵がどれくらいヒドイかが分かるエピソードがあって、子どものころに紙芝居を作ることがあったのね。白雪姫を作ったんだけど俺の担当は白雪姫。一生懸命描いたものをみんなに見せたら『めちゃくちゃ似てる。超うまいね、この魔女』って大絶賛された経験があるほど。
モ：それはヒドイ（笑）。そこはうまくごまかしたの？
ウ：いや、後から白雪姫担当だったことがばれて死亡。美術の先生とか習字の先生からは『うまいへたじゃなくて、君の絵は好きだな』っていう評価をもらっていたね。
モ：優しい人たちだな（笑）。それにしても、格ゲーじゃあれほど器用で細かい読み合いにも気が回る男が細かい作業が苦手とか、分からないもんだなー（笑）。
ウ：後、じっとしてるのが苦手かな。ウズウズして我慢できなくなる。
モ：そうなんだ。最近、海外の大会に行くときなんかに飛行機に乗る機会が多いじゃん。機内ではどうしてるの？
ウ：ひたすら寝る。
モ：機内で映画やってたりするじゃん。見たりしないんだ。
ウ：たくさんある中から自分で選んだものなら見てもいいけど、これを見ろ！　って勝手に流されてもダメです。寝ます。
モ：そうですか（笑）

Q 今、欲しい物は何ですか？

モ：じゃあ次。『今、欲しい物は何ですか？』です。
ウ：何も無いんだよなー。つーか今回の質問に対して『無い』しか言ってないな。でも欲しい物が無いってちょっとつまんないよな。あえて言うなら欲しい物が欲しいよ。
モ：なんかないの？　子供のころからそんななし？
ウ：いや、子供のころは欲しい物たくさんあったよ。ミニ四駆（※2）の部品全部欲しいなとか、カードダス（※3）全種類欲しいなとかさ。
モ：普通だな（笑）。
ウ：単純に知らないだけなのかもね。もっといろんなことに目を向けないといけないのかも。
モ：そうかもね。

※2　ミニ四駆

タミヤより発売されている動力付きの小型自動車模型。[illegible]は1988年〜だが、ミニ四駆の歴史は古く、一番最初に発売されたのは、何と1982年なのである。

※3　カードダス

1988年にバンダイ（現バンダイナムコゲームス）より発売されたトレーディングカード。その第一弾として発売されたのが、『聖闘士星矢』である。名前の由来は[illegible]を"出す"からではなく、子どもの情報源になってほしいという願いを込めて、「アメダス」にあやかって命名された。発売から20年以上たった今でも発売され続けている。

Q 好きなテレビ番組、映画、アニメ、漫画、音楽、本を教えてください

モ：次は『好きなテレビ番組、映画、アニメ、漫画、音楽、本を教えてください』です。
ウ：テレビは見なくなったなー。音楽は結構聴くかな。
モ：へー、好きなアーティストとか居るの？
ウ：そういうのは特に無いけど、好きな曲を適当につまんで聴く感じだね。
モ：なるほど。そういえば先月の話題で出てきた『がんばれ元気』を少し読んだんですけど何が面白いのかさっぱり分からないんですけど、ヤバイですかね？
ウ：えっ！　マジで？　前半で何も思わなきゃ終わりだけど、どこまで読んだ？
モ：いや、まだ本当に最初だけど、俺結構鈍いのかもしんない。具体的にどこがいいの？
ウ：いっぱいあるけど、まずボクシングをやる動機がいいじゃない。例えば『スラムダンク』は最高に面白いけど、主人公は別にバスケじゃなくても良かったわけでしょ？才能ある人が、どの分野に行くかって決めるときは小さなきっかけがほとんどだけど、『がんばれ元気』の場合はボクシングをやる以外ありえないストーリーなんだよね。
モ：うーむ。ごめん。全然分からん
ウ：つまらん男だな。アンタ。じゃあ何アンタ『スラムダンク』以外に好きな漫画無いの？
モ：うーん。今パッと思い付いたのだったら『ベルセルク』は[illegible]だったけど。
ウ：あー普通だな。
モ：でも、もう読んでない。僕はキャスカが大好きなんですけど、いつまでキャスカをあの状態にしとくんですか？あのキャラは復活しなきゃダメでしょ？
ウ：えっ？　ああ、まあそうですね。
モ：抑圧と開放のバランスが悪いです。だからもういいです。
ウ：まあ確かに、ちょっと間延びしてる感はあるよね。でも、その分ガッツがカッコイイからいいんじゃね？
モ：ダメです。キャスカです。キャスカなんです。
ウ：はい。すいません。でも、なかなかストーリーの核心に迫らないのって最近の漫画の流行だよね。それに見合うオチを用意してるならいいけど、ほったらかしのパターンがほとんどだよね。良くない傾向だよね。
モ：そうです。そうです。

Q 今まで出会った格闘ゲームの歴史を教えてください

モ：じゃあ最後に、『今まで出会った格闘ゲームの歴史を教えてください』という質問。この際、やったゲーム、使ったキャラをすべて網羅するくらいの感じで教えてよ。
ウ：はいはい。昔はいろいろ手を出したからなー。まずは『ストリートファイターII』でリュウでしょ。それから『餓狼伝説シリーズ』でビリー・カーン。『ワールドヒーローズシリーズ』は、でっかい槍持った人。
モ：『ワールドヒーローズ2JET』で登場するリョフだね。なんだかウメハラのイメージと違うキャラ選択だな。キャラ選びの基準は今と違うの？
ウ：『ストリートファイターII』以外は、やり込まなかったからね。見た目で決めてた。『ヴァンパイアシリーズ』はビシャモンで、『サムライスピリッツ』は覇王丸。『ファイターズヒストリーシリーズ』は「バルーン」とかってボイスを言う人を使ってた。
モ：ああ、カルノフね。つーか使っていたキャラの名前くらい覚えろよ（笑）。カプコンのゲームオンリーだと思ってたけど、SNK（現SNKプレイモア）のゲームもやりまくってんじゃん（笑）。
ウ：まだまだあるよ。『KOFシリーズ』は日本チームで、『豪血寺一族シリーズ』はムチの人（注・アンジェラ）。『龍虎の拳シリーズ』はジョン・クローリーで、X-MENはサイクロプス。『ストリートファイター ザ・ムービー』はバイソンで、『ストリートファイターEXシリーズ』はカイリ。
モ：超やってんじゃん（笑）。格ゲー好きだねー。見た目だけで選んだだけあって、タイプ的にもかなりバリエーションに富んだキャラ選択になってるね。でも3D格ゲーはやってないんだ。
ウ：そうだね。まあいろいろなゲームをやってた時期に3D格ゲーはまだ無かったからね。それが大きな理由かな。
モ：最初はいろいろ手を出してて、徐々に一つのゲームに比重を置くように変わっていったということか。でもウメハラが3D格闘ゲームの世界に行ったらどうなるんだろうって興味ある人は多いだろうねー。まだ質問はあるけど、今回はこんなところですかね？
ウ：そうね。また次回ってことで。

ウメハラへの質問募集！
ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：umehara@arcadiamagazine.com

俺にゲーム

キャラクター人気と完成度の高いゲーム性に作り込まれたストーリー。さらにはそれらを支える、美麗なグラフィックと透き通るような音楽。今回は、そのすべてがそれまでのアーケードゲームに比べてあまりにも進化していた『ワルキューレの伝説』を、げっつ☆先生に語ってもらったぞ。

ワルキューレの伝説

■メーカー：ナムコ　■稼働：1989年4月
■ジャンル：アクションアドベンチャー　■[illegible]
■操作方法：[illegible]　■[illegible]

今月のゲーム講師 げっつ☆先生

新時代を予感させてくれた 空から舞い降りた神の子

平成という聞きなれない元号に慣れないまま、これまた聞き慣れない消費税3%とやらの施行。今までとは違う新しい時代がムリヤリ急展開でやってきたような気がしていた1989年4月、そのぼんやりとした新時代感の駄目押しが『ワルキューレの伝説』の登場でした。それは当時のゲーセンにおいてひときわ異彩を放っていて、最新技術を駆使した演出やグラフィック、そして透き通るような音楽は、「ああ、また消費税が無いうちにって、先月無理してツインファミコンを買うんじゃなかった……」と、げっつ☆少年にスッカラカンとなったお年玉袋の有様を後悔させたのでした。

そのゲームシステムは上から見下ろしたトップビュータイプのアクションゲームで、主人公は神の子ワルキューレ（と、2P側がサンドラ）。彼女たちは世界を救うため北の泉を目指すこととなり、おばばに魔法を教わったり、お店でアイテムを買ったり、氷漬けの部屋で寒がるおばばから武器をもらったり、弟子からの手紙をもらいそこねておばばに無視されたりしながら北へ北へと冒険していくこととなっていきます。むむ、なにやら説明がおばばに偏ったのう……。"伝説"が稼動する3年前にファミコンにて発売された前作がRPGだった影響からか、経験こそ無いもののお金やアイテム、魔法の習得といったRPG的要素が盛り込まれ、それらがより一層ゲーム性を奥深いものへとしていたことも見逃せません。

そんなこのゲームに、なぜ新時代を感じたのでしょうか。何を隠そう、その足音は『アサルト』や『オーダイン』といったSYSTEM II基板（※1）によるゲームの登場によって一年ぐらい前から聞こえまくってはいたのでした！　ゲエエーッ!? しかし、これらのタイトルはどうにも目新しさばかりが際立ってしまう印象でした。年が開けて登場した『フェリオス』で、その基板の性能とゲーム性は融合をし始め、『ワルキューレ』において、ゲーム性をサポートするという「基板の性能」本来の役割を完全に発揮するにいたったのです。それこそが"見えない足音"を"確かに感じられる新時代"へと変えてくれたのです。あとは、4月で新学期だったからかも。

そんな魅力を放っていれば当然筐体には、ずら～りと並ぶ100円玉の置きコイン（※2）！　そこで、待ち時間短縮のため2P協力プレイをしました。同学年だけど別のクラスの、しかも初対面の人と。……ナヌ!?　そりゃあ意思の疎通どころか、お互い気まずいだけの伝説です。しかもそれが初プレイ。18時に閉め出される子ゼル稼業は辛いのです。グムー。

北の泉は心の鏡 あなたの訪れをいつでも待っています

を語らせろ!!

魅力的なキャラクターたちは確かにそこで暮らしていた

　この神の子が冒険をする舞台はマーベルランドと呼ばれる世界。そこでは村に暮らす家族やおばば、精霊に亜人種などさまざまな存在が生活をしていて、ゲームを遊ぶたびに自分がこの世界の住人だったかのように迎え入れてくれました。そう、まるでこの世界が本当にあるかのように、すべてが息づいていたのです。

　それを支えていたのは何といっても、個性豊かなキャラクターたちでしょう。そのまんまだけど、例えばコアクマンと呼ばれる脇役一人取ってもそのキャラ人気は当時かなりのもので、この子は男なの!?　女なの!?　と、日々論議を尽くしたものでした。本当だから困ったもんだ。80年代後半のゲセにおいて、ナムコキャラは他社のものと比べて、特に魅力的に作り込まれていた印象があって、当時ゲーメストの増刊として発行されたギャルズアイランドでは人気ランキングの上位5位までをナムコのキャラが独占（ロンモチ1位はダントツでワルキューレ）！　そんなナムコだからこそ、生み出せた息吹だったのかもしれません。

　しかし、それだけではないのがこのタイトルのすごい所。それは、徹底的にこだわり抜かれた世界観！　表情豊かなキャラクターたちに説得力を持たせるべく、彼らの日常生活が想像できるような細部まで作り込まれた世界。それは開発時に描かれた膨大な量のイメージイラストに裏付けされていて、当時さまざまな雑誌や本でそれらを目にしてはマーベルランドへ思いを馳せていたものでした。

　こうして出来上がった新たな世界へと降り立ったワルキューレは、そこでとっても表情を豊かに変化させながら冒険をしてくれます。おぼれて、燃えて、つぶされて。ひどいのう。およそ神の子とは思えぬそのコミカルなしぐさは、プレイヤーの心情を十分に代弁してくれていて、よりいっそう感情移入ができました。最終的にバクダン（※3）ばかり投げ始めても、多少の違和感程度で納得ができてしまうのです。は、ホントだぞっ！

つぶれてピクピクしたり、神の子なのに池にハマっておぼれちゃったり。か、かわいいのう…

絵本を読んでいるようなストーリとエンディングが語ったメッセージ

　プレイヤーはそんな魅力的な人々が住まう不思議なマーベルランドを、ワルキューレ（まれにサンドラ）の体を借りて冒険していくこととなります。銀の力（100円玉とか50円玉とか）は素晴らしいのう。そして、その冒険を盛り上げてくれたのが、まるで絵本を読んでいるかのように進んでいくストーリーです。

　ほうほうの体で切り抜けた道中の先に待ち構えている、とても強そうなボスキャラたち。それでも、村人から譲り受けた武器やおばばから授かった魔法を駆使することで必死になって倒すと、独特のタッチで描かれたステージ間デモが絵本のように流れ始めます。そうしてどんどんとお話の展開に引き込まれていったのも、やっぱり細部にまでこだわって作り込まれた世界観のたまものなのでしょう。

　さて、黄金の種で築かれたお城を越え、最果ての村を抜け、捕らわれた精霊たちを助け……。その舞台は、黄金の種によって人々の願いをかなえるといわれる北の泉へ。そして、既に腐り始めていた地球を救うため、いよいよ物語は悪魔カムーズとの決戦となっていくのです。すべては、みんなの笑顔のため！

　このタイトルが名作たるゆえんに、エンディングの素晴らしさもあると思います。カムーズをを倒し、天空へと帰るべく大空を舞うワルキューレ。その目に飛び込んできたのは何と、一つの星の上で人もモンスターも関係なく、笑顔で手を取り合っている光景なのでした。

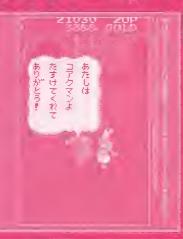
　美麗なグラフィックに、壮大なVGM。そしてこの世界すべての住人たちが分け隔て無くお互いを支えあっているその笑顔に、込み上げてくる抑えようのない達成感。それは魅力的なキャラクターたちの暮らすマーベルランドが、プレイヤー一人ひとりの心の中に確かに存在していたからにほかならないのです。

　今でもレゲーに力を入れている店舗では、このマーベルランドへの入り口はわりと見かけられます。久しぶりにまた、みんなの笑顔に会いに行こうかな？

ステ[illegible]クリアする[illegible]し込まれる[illegible]画[illegible]語を盛[illegible]上げる。絵本を[illegible]でいるよう。

心温まる神の子の伝説

日の目をみなかった幻のアイデア

　実は開発段階では4人同時プレイの案もあり、なんとコアクマンもプレイヤーキャラの候補だったとか。そのほか、緑の鎧が生命の女神ワルキューレ、赤が光の女神、青が知恵の女神……、といったアイデアもあったという。4人でプレイする『ワルキューレ』は想像するだけで楽しそう。そして知る人ぞ知る、邪の化身ブラックワルキューレ。こちらはPCエンジン版にて復活しワルキューレを苦しめてきたが、できればアーケードでも実現してほしいアイデアであった。

もうひとつのマーベルランド

　本作の舞台であるマーベルランド。実はこの一年後、その名を冠した『マーベルランド』というゲームが同じくSYSTEM Ⅱ基板によって登場している。ただしその世界観はまるで違い、マーベルランドと呼ばれるテーマパークを舞台としたジャンプアクションゲーム。基板の性能を生かしたフィーチャーが楽しく、登場するキャラたちもかわいらしい作品で、これもかなり大好きなんだけど……。その難度はかなり高く、特にラストは悶絶もののトラウマだったり。

注釈

注1 SYSTEM Ⅱ基板：画像の拡大縮小や回転機能を備えたシステム基板。これまで見たことのないような画面処理に子ゼルが度肝を抜かれたりしていた。音もすごく良かった。

注2 置きコイン：順番待ちのマーキングとして筐体の隅にコインを置く80'sの風習。お店によっては置きコインの代わりにクレジットを投入するルールもあった気がする。

注3 バクダン：威力が高い上に爆風で複数の敵を巻き込むのに加え空中の敵にも強い、と三拍子そろっているためにバクダンを投げまくるワルキューレが多かったのだ。

春メキアンダイナマイトな今日このごろですが、日本経済の冬はなお続く、なーんて軽く日本オワタ感を演出しながらも、今のうちに三輪バギーとトマホークの用意をしておこうかと思うということに無論はない。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
事務所に来ると呼吸器系システムに異常が発生することが多く、そろそろバッチを当てないと死ンジョリング鉄の掟が発動する予感。

ケソ
3号前の猛者でオヌヌメした「ロミオとシンデレラ」、「炉心融解」、「右肩の蝶」すべてをライブでやってくれるとは……何という俺得選曲!

タキヨス
先月に引き続きベースキャンプを防衛中にて取材を欠席した荒くれ編集。よく見ると先月号と同じレイアウトということは秘密だゴラ。

FISH ON : 01

ミズーリのひみつ

Electric Kingdom.

〜初音ミクまめちしき〜
ボーカロイド記事を多く取り扱う『DTMマガジン』(寺島情報企画刊)の編集長は、実は『喧嘩番長4 〜一年戦争〜』(スパイク)のタイトルロゴを作っていた。

ケソ　ヤー!　ハー!　シャッハ、ハイ!(シャドー撲針愚)
まさ　いつにも増してウザいケソの鼻息であるが、それは現在我々がZepp Tokyoで開催される『ミクの日感謝祭』に来ておることに起因する。時に2010年3月9日のことである。
副編しもでん(以下でそ)　今回は本誌進行の都合で、担当のタキヨスは編集部にNAN-KING状態だからよ。代打として俺が着いてき……ってオイ、この始まり方、先月のワンフェスのときと同じじゃねえか。
まさ　巻頭にまめちしきも入っておるし、エンドレスエイトの17話と18話なみに違うと言っていいだろう。
でそ　同じじゃねーか!　加えて、非常にどうでもいい豆知識だがな。
まさ　そんなわけで、我々は3月9日「ミクの日」を記念して開催される、初音ミクコンサートにやってきたのであった。なんか、今にも雪が降りそうな空ではあるがな。
ケソ　いやあ、まさかアルカディアで初音ミクを扱う日が来るたぁ思わなかったっすよ。地味に毎年、猛者のプロフィール欄でボカロランキングを発表し続けてよかったっす。
まさ　今回は初音ミク「Project DIVA Arcade」がらみの取材ということになるのかね。
でそ　まあ、アーケードゲームで今一番の注目作であることは間違い無いし、アルカデに縁のあるKEI君の出世作でもあるからな。我々としてもバックアップしておくべきだろ。
まさ　しかし、コンサートといってもどういう趣向で展開するのか全く想像がつかぬな。フィルムコンサートのようなノリになるのかね?
でそ　ボーカルは初音ミクだが、演奏は生でやるらしいので"ライブ感"はかなりあると思うぞ。
ケソ　我々はさりげなく歴史の分岐点に立ち会おうとしているのかもしれねっすYO!
まさ　では早速、歴史の証人になりに行くとするか。
(移動中)

FISH ON : 02

プロジェクト・グリーン

Coffe Freak.

ケソ　もう間もなく開演ですが、我らもネギ型サイリウムとか用意してくればよかったですね。
まさ　ネギ型トマホークとかな。
でそ　そんなん持ち込んだら速攻でつまみ出されるぞ。……お、もう間もなく始まるぜ。
〜開演〜
ケソ　お、おお……最初は「ハジメテノオト」から入るとは……心得ているじゃないですか!
まさ　うーむ。この大舞台を前にしても初音さんはまったく緊張しておらぬようだ。声にゆがみねえな。
でそ　……面倒臭いから突っ込むのはやめとくさ。
〜ワールドイズマインのイントロとともに初音ミク出現〜
ケソ　ひゃあああああ!　な、なんというホロシアム……!
まさ　さ、サーシー!(素晴らしい、を早口で)
でそ　AOUショーでCGモデルを一度見ているとはいえ、何度見ても凄いな。本当にミクが「そこに居る」ような存在感だぜ。

まさ　何というか、空間の支配っぷりがすごい。耳を音圧で支配して、視覚はステージの初音ミクが完全に支配しておる。現実世界に初音ミクが現れたように錯覚させているのではなく、我々が初音ミクの世界に引き込まれていると考えた方がいいのかもしれぬな。

でそ　いつも聞いている曲と同じものが流れるだけかと思ってたが、バンドの生演奏によるアレンジと、オーディエンスの声援が加わると、まったく別物になるな、これ。

ケソ　こいつぁー、科学の限界や虚と実の境界や大鳥居（ご存じセガのある京急の駅ダヨ！）の横断歩道やその他もろもろを一気に飛び超しちまったような気が。

まさ　ステージ上でモジュール（衣装）が一瞬で変わるのも、初音ミクのライブならではという感じだな。

～ステージ上では巡音ルカ登場～

ケソ　ぬっは！　ルカ様が麗しすぎて猛者の締切守れる気がしねえ～！

でそ　締切とは関係ねえよ！

まさ　ダブルウリアッ……いやさ、「ダブルラリアット」は振り付けも完璧だな。リュウの真空波動も余裕で抜けられるほどによく回っておる。

でそ　「初音ミクの消失」ってちゃんと振り付けがあったんだな。なんか、ドラムの人だけがハードモードになってる気がするが。

FISH ON : 03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　いやあ、実に充実のライブであった。出てくる曲すべてがミリオンヒット級というのは凄すぎる。

ケソ　ミクやルカ、リンレンのモデリングもよかったですね。

まさ　『ホロシアム』から『ダークエッジ』、そして『バーチャファイター』へと発展していったセガの映像技術があってこそ、今回の初音ミクライブが成功したといえよう。ゴライアスの存在はムダではなかった。

ケソ　昔はゲームミュージックを聴いてゲームの世界を思い浮かべていたのが、今はミクが歌う歌詞の世界を思い浮かべているという形になったって感じですか～。

でそ　何にせよ、ライブは十分に楽しかったな。またやってほしいぜ。

ケソ　次は「フルチン☆ブギ」もやってほしいですNE！

まさ　それは厳しいっぺれ。

タキョス　というか貴様たち聞いてください。お前らが楽しくライブだのホロシアムだのゴライアスだの浮かれ気分でロケンローしている間、それがし編集部でお仕事して……って、あぁぁぁ文字数が無いぃぃ!!

（つづく）

【セットリスト】

OP.ハジメテノオト
0.Project DIVA desu.
1.ワールドイズマイン
2.えれくとりっく・えんじぇう
3.サウンド
4.恋するVOC@LOID
5.Dear cocoa girls
6.StagazeR
7.The secret garden
8.メドレー１：ミラクルペイント／Innocence／ハト／みくみく菌にご注意！／ぽっぴっぽー／サヨナラグッバイ／ミラクルペイント
9.ロミオとシンデレラ
10.Dear
11.メドレー２：裏表ラバーズ／パズル／Voice／1月6日
12.星屑ユートピア
13.ダブルラリアット
14.Just Be Friend
15.magnet
16.Alice
17.あなたの歌姫
18.moon
19.初音ミクの消失
20.炉心融解
21.ココロ
22.右肩の蝶
23.Promise
24.from Y to Y
25.サイハテ
26.ストロボナイツ
27.SPiCa
EN-1.愛言葉
EN-2.メルト

力石幻影編集便り

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・経営されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

同人ゲームをゲーセンで? 広域オペレーター・プレビの新たなる試み

「ゲームセンターで、同人ゲームをアーケード筐体に入れて、お客さんにプレイしてもらう」

そんな新しい試みを行なっているのが、娯楽施設の運営を手がける広域オペレータ・プレビだ。同社系列のゲームセンター「プレビジョイカム水戸駅前店」、「プレビジョイカム那珂店」に、個人が作成した同人ゲームがプレイできるコーナーを設けているという。弊誌は「同人ゲームクリエーターを応援する部屋」と銘打たれたその企画について、その発端や経緯についてプレビに問い合わせてみた。取材に応じていただいた同社の茨城南千葉エリアマネージャー「コミケでまちおこし みと実行委員会メンバーの長谷川氏は、それについて以下のように語る。

「同人イベント『コみケッとスペシャル5』が水戸で開催されることになり、当社でそれと連動して地域社会に何か貢献できないか、ということでさまざまな企画を立案しました。『同人ゲームクリエーターを応援する部屋』はそれらの企画のうちの一つです。ほかにも、茨城空港の開港を記念するコスプレイベントや、ライトノベルの挿し絵で知られる、なかしまゆか先生のイラストが入った限定水府提灯の販売なども実施しています」

また、同人ゲームについて氏が持つ印象などを尋ねたところ、「先日開かれた冬コミ(コミックマーケット2009冬)にも足を運びましたが、会場で目の当たりにした盛り上がりぶりと、各作品のクォリティの高さは、同人ゲーム事情にそれほど詳しくなかった私にとっては大きな驚きでした。今回の企画に際してクリエーターのみなさんの作品に触れてみたのですが、同人ゲームならではの自由で豊かな発想には舌を巻きました。この楽しさ、驚きは、ぜひ多くの方に味わっていただきたいですね!」

といった熱っぽい答えを得た。

ちなみに、出展サークルやジャンルについては、「今回出展していただいているのは、全部で21サークルです。ジャンルは、シューティングがかなりの割合を有しており、残りをアクションや対戦、その他のジャンルが占めている形です」とのこと。シューティングの新作リリースが激減している昨今、シューターにとってはうれしい話といえるかも知れない。『トラブル☆ウィッチーズ』(スタジオシエスタ)のように、最近では、同人ゲームからアーケードへ移植される事例もある。「同人ゲームクリエーターを応援する部屋」から新たなアーケード作品が生まれる可能性もあるだろう。本企画、及び各出展作のの今後の反響に注目したい。

なお、同人ゲームが遊べるのは以下の2店舗。興味が沸いたという方は、ぜひお立ちよりを。

■プレビジョイカム水戸駅前店
茨城県水戸市宮町1-2-4水戸マイムビル1階

■プレビジョイカム那珂店
茨城県那珂市菅谷1593-8

※参考:プレビ コみケッと関連ページ
http://plabi.com/MITOCOM/MITOCOM_index.html

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	312.5pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	285.9pt.
3	ブレイブルー コンティニュアムシフト <アークシステムワークス>	261.7pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	140.0pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	135.1pt.
6	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	88.5pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	81.9pt.
8	アルカナハート3<エクサム>	80.3pt.
9	Virtua Fighter5 R<セガ>	62.1pt.
10	STREET FIGHTERⅢ 3rd Strike <カプコン>	42.9pt.

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	301.1pt.
2	麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI>	282.1pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	251.7pt.
4	beatmania ⅡDX 17 SIRIUS <KONAMI>	181.9pt.
5	ボーダーブレイク<セガ>	162.1pt.
6	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	121.1pt.
7	WORLD CLUB Champion Football 2008-2009<セガ>	119.1pt.
9	クイズマジックアカデミー6<KONAMI>	72.6pt.
8	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔<セガ>	67.1pt.
10	DrumManiaV6 BLAZING!!!! <KONAMI>	66.3pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

アルカナハート3
<エクサム>

今作でシリーズ5作目となる『アルカナハート3』。ホーミングやアルカナフォースなど、同シリーズを象徴するシステムに変更があった本作だが、前作同様に堅調な動きを見せているようだ。

©EXAMU Inc.

システムの大幅な変化によって、ゲームとしての新たな魅力を獲得した『3』。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アムネット五反田/大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店 ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗名	電話番号
北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ウィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K ONE八戸店	☎0178 24-9911
岩手県	
ハロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店 (フウキグループ)	☎022 383 1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-[illegible]-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-[illegible]-[illegible]44
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビホット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET[illegible]店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
[NEW!!]プレビン・イセ[illegible]店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048 961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ウァルコ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047 475 8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144 8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043 487 4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365 1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ヶ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290 8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776 33 1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
[NEW!!]セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055 231 0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231 5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽遊	☎058 393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリンス南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイカー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
[NEW!]! PORT24 八事店	☎052 834 9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523 7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748 72-5822
アミューズメント ジャンクルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロノト (フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋キーコ	☎06-6213 8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06 6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396 5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット (フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデフト	☎0742-26 7789
和歌山県	
K CAT紀ノ川[illegible]	☎073-480-[illegible]111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086 232 8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ピートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726 71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088 653 4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステーション ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087 843 2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097 523 5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099 257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります (各店舗にて、ご確認ください)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります (各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2010年4月版

北海道

★クラブセガ函館
北海道函館市昭和3-31-12 ☎0138-47-8333
http://location.sega.jp/loc_web/cs_hakodate.html

日付	時間	イベント
4/3・4/17	20:00	VF5R 公式大会
4/10・4/2[illegible]	[illegible]	VF5Rオープンバトル

宮城県

★スーパーヒーロー　仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
4/3	20:00	VF5R店舗大会 ◆19:00受付
4/10	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:00受付
4/17	20:00	VF5R店舗大会 ◆19:00受付
4/24	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:00受付

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sa.jp/booboss/

日付	時間	イベント
4/11	19:00	An×An2トーナメント大会 ◆当日発表
4/25	15:00	QMAトーナメント大会 ◆当日発表

千葉県

★ゲームパークZAPS千葉 柏店
柏市根戸386-13 ☎0471-37-1977

日付	時間	イベント
4/2	21:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名　参加費100円　20:30受付
4/9	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費無料
4/16	21:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名　参加費100円　20:30受付
4/23	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費無料

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
4/3	16:00～21:00	VF5R オープンバトル ◆カード保有者のみ
4/10	17:00～18:00	VF5R 公式大会 ◆定員16名　カード保有者のみ
4/17	16:00～21:00	VF5R オープンバトル ◆カード保有者のみ
4/24	17:00～18:00	VF5R 公式大会 ◆定員16名　カード保有者のみ

東京都

★クラブセガ自由が丘
目黒区自由が丘2-10-9 ☎03-3725-3953
http://location.sega.jp/loc_web/cs_jiyugaoka.html

日付	時間	イベント
4/3	19:00	ストⅣ ランバト ◆参加人数16名 カードは無し参加可
4/17	19:00	ストⅣ ランバト ◆参加人数16名 カード無し参加可
4/11	18:00	VF5R 公式大会 ◆参加人数64人までカード保有者のみ
4/25	18:00	VF5R 公式大会 ◆参加人数64人までカード保有者のみ

★CLUB SEGA新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjuku_nishiguchi.html

日付	時間	イベント
4/4	16:00	ヴァンパイアハンター&セイヴァー大会 ◆キャラ変更無し　セイヴァーは17:30開始予定
4/10	16:00	豪血寺一族 先祖供養 ◆キャラ変更無し
4/17	16:00	アカツキ電光戦記 ◆キャラ変更無し 2on2
4/18	16:00	スパⅡX ◆キャラ変更無し ゴウキなし
4/29	16:00	旋光の輪舞DUO ◆キャラ変更無し

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5　大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	イベント
4/4	19:00	Gvs.GNEXT大会
4/11	11:00	GCB 0083大会 ◆コスト1200まで　戦場 サイト7限定
4/18	19:00	ブレイブルー CS 大会 ◆2on2　早稲田式
4/25	13:00	An×An2大会

★池袋GiGO
豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

日付	時間	イベント
4/5	20:00	VF5R 公式大会 ◆18歳以上　参加費100円　受付は当日10:00?　定員32名
4/12	19:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル ◆18歳以上
4/26	19:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル ◆18歳以上
4/30	20:00	VF5R 公式大会 ◆18歳以上　参加費100円　受付当日10:00～　定員32名

★GAME-NEWTON　大山店
板橋区大山町25-8　野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

日付	時間	イベント
4/9・23	20:00	アルカナハート3 ATCポイントランキング戦 ◆2on2
4/10	20:00	スパⅡX ランバト ◆個人戦
4/17	20:00	ストⅢ3rdクーペレションランバト ◆2on2
4/25	11:00	VF5R 2010東京ベイエリアカップ ◆3on3

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp

日付	時間	イベント
毎週金曜	19:30	ブレイブルー CS 大会 ◆参加料無料、4月は2日、9日、16日、23日、30日開催
4/4	15:00	ファイターズヒストリーD・ランブル2 合同大会 ◆参加料無料 キャラ固定
4/18	15:00	ブレイブルー CS 大会 ◆参加料無料　キャラ固定
4/25	15:00	マヴカプ2 大会 ◆参加料無料　2本先取制

★東京レジャーランド秋葉原店
千代田区外神田1-9-5 ☎03-5298-1360
http://llakihabara.sakura.ne.jp/

日付	時間	イベント
4/2・16	20:00	アルカナハート3　ATCランバト2on2 ◆受付19:00～ 早稲田式・キャラ固定・あっせんあり
4/4	15:00	鉄拳6BR 黒黒杯 ◆ランダム3on3 詳しくは、zexiまたは店内POPにて
4/17	13:30	SUPER STREET SUMMIT ◆3on3　詳しくはhttp://blog.livedoor.jp/synoyuin まで
4/11・25	14:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆受付13:00～　チームシャッフル　1人ご参加可能

★高田馬場ゲーセンミカドinオアシスプラザ
新宿区高田馬場4-5-10オアシスプラザビル ☎03-5386-0127
http://mi-ka-do.net/baba/

日付	時間	イベント
4/4	15:00	超人オリンピック(仮称) ◆シューティング。ラブ2007KOFSS・旋光の輪舞DUO大会
4/29	19:00	違いのわかるストⅡ vol2 ◆ストⅡXプレイヤーによるトークライブ(鑑賞戦)　スペシャルDVD配布もあり
5/2・3	18:00	こうやって避けるのだ 2010 ◆祝グラⅢ稼動20周年記念企画　コナミSTGフリプやDVD配布あり

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
4/4・18	16:00	MBAA 定期大会 ◆月2回開催　参加人数によ[illegible]ルール変更あり
4/10	20:00	ストⅣ 定期大会 ◆当日決定
4/24	HP参照	ブレイブルー CS 地域対抗戦 ー当日枠予選ー ◆詳細は http://blazbluecs.web.fc2.com/index.html 参照
4/24	14:30	ブレイブルー CS 地域対抗戦 ー本選ー ◆詳細は http://blazbluecs.web.fc2.com/index.html 参照

富山県

★アミューズメントアズプレス
富山県富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
毎週金曜	20:00	ストⅣ ランバト ◆4月2日　9日　16日　23日　30日開催
4/3	20:00	鉄拳6BR ランバト
4/17	20:00	鉄拳6BR ハリソン杯

愛知

★GAME VAMOS
名古屋市中区栄3-32-6　BECOME SAKAE 3F&4F ☎052-251-7272

日付	時間	イベント
毎週金曜日	20:30	ブレイブルー 金曜ランバト ◆1on1　4/2・9・16・23開催
4/6・20	20:30	ブレイブルー 交流大会 ◆初級中級大会1on1
4/7・21	20:30	ブレイブルー VAMOSリーグ　1on1
4/12	18:30	ブレイブルー　女性PLAYER限定大会　1on1

※その他、3on3　2on2大会など ブレイブルー関係のイベント多数 [illegible]

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

日付	時間	イベント
4/4	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
4/11	19:00	VF5R 公式大会
4/18	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
4/25	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

日付	時間	イベント
4/3	19:00	VF5R 公式大会
4/10	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
4/17	19:00	VF5R 公式大会
4/24	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

滋賀県

★スーパーヒーロー堅田店
大津市真野2-31-30 ☎077-571-1231

日付	時間	イベント
4/2	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
4/9	20:00	VF5R 公式大会
4/16	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
4/23	20:00	VF5R 公式大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	イベント
4/3	19:00	鉄拳6BR 店舗大会
4/10	19:00	ストⅣ 店舗大会
4/24	19:00	アルカナハート3 店舗大会
4/25	15:00	QMA 店舗大会

大阪府

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

日付	時間	イベント
4/4	14:30	ストⅢ 3rd 大会 ◆シングルトーナメント　参加費無料
4/18	14:30	Gvs.G NEXT 大会 ◆2on2トーナメント　参加費無料

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	イベント
4/3	17:00	ブレイブルー CS 公認大会ランバト第4戦(ランダム2on2)
4/10	17:00	ブレイブルー CS 公認大会ランバト第5戦(1on1)
4/24	17:00	ブレイブルー CS 公認大会ランバト第6戦(1on1)
毎週金曜	17:00～23:00	ブレイブルー CS フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

日付	時間	イベント
4/4	15:30	ブレイブルー CS シングルトーナメント戦 ◆2本先取　参加費無料
4/11	15:30	MBAA シングルトーナメント戦 ◆2本先取　参加費無料
4/18	15:30	ブレイブルー CS 2on2トーナメント戦 ◆2本先取、早稲田式、チーム内同キャラ禁止　参加費1チーム100円
4/25	15:30	MBAA 2on2トーナメント戦 ◆2本先取、早稲田式　チーム内同キャラ禁止　参加費1チーム100円

※上記以外にも大会、フリープレイイベント開催中　詳しくはHP参照

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
4/3・17	18:00	LoVⅡ 大会
4/4・11・18・25	18:00	三国志大戦3 大会
4/9・23	18:00	MBAA 大会
4/10・24	18:00	ブレイブルー CS 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

日付	時間	イベント
4/3・17	18:30	VF5R 公式オープンバトル
4/10・24	20:00	VF5R 公式大会
毎週木曜	19:00	Gvs.GNEXT 店舗大会
毎週土曜	20:30	WCCF 店舗大会

兵庫県

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	イベント
4/4	15:00	ブレイブルー CS ランバト ◆参加費100円
4/10	18:00	ストⅣ 無差別級大会 ◆参加費100円

今月のピックアップ①　プレイヤー主導の北陸～甲信越5県をまたぐ広域大会

ブレイブルー　コンティニュアム シフト
新潟周辺地域対抗戦

●本大会の概要
新潟周辺地域のプレイヤーが中心となって、『ブレイブルー CS』の広域/大型3on3イベントを開催することとなった。5県にまたがる各予選店舗と当日予選を勝ち抜いた16チームが新潟の地で激突！　その頂点に立つのはだれだ!?

予選開催店舗	所在地	開催日時
ゲームセンターテクノポリス	新潟	3月20日（※終了）
カラーワールド上越	新潟	未定
アミューズメントパークNASA	長野	4月10日
レィディビートル	長野	3月27日（※終了）
米沢NEXT.ONE	山形	4月3日
ゲームパニック甲府	山梨	未定
ゲームインさんしょう掛尾店	富山	3月20日（※終了）
ゲームセンターテクノポリス（当日予選）	新潟	4月24日

●決勝大会概要
■開催店舗：ゲームセンターテクノポリス　映画館ホール
■所在地：新潟県長岡市要町1-8-50
■ルール：予選大会、及び当日予選で選出した最大16チームで争う。ゲーム上でのルールは、闘劇ルールに準ずる
■開催日時：2010年4月24日　14:30
■備考：映画館ホールは観覧80席／300インチライブスクリーン／DVD録画環境を完備

その他、大会の結果やレギュレーションなどについては、下記の大会ホームページで確認できる。なお、予選店舗によって受付時間、開始時間、大会参加費が異なるので、参加を希望者は事前に確認をしておこう。不明な点があれば、トップにある主催者のメールアドレスまでお問い合わせを。
http://blazbluecs.web.fc2.com/index.html

今月のピックアップ②　新・VF東海聖地宣言!

第1回真正杯
～The1st Shinsei Cup VF5R 5on5～

東海地区のカップ戦を切り盛りしていた店長以下スタッフが、新たな場所に集結して「新・VF東海聖地」を高らかに宣言！　その魂は今なお衰えず、早くも屋台設置を約束！　「真正杯」、唐突のVFシーンへの参戦となるが、その船出に是非とも立ち会ってくれ！　なお、本大会情報については、以下、VFRのホームページにも掲載しているので参照のこと。エントリーもここから！
■VFRホームページ：http://www.beat-tribe.jp/

■開催店舗：岐阜レジャーランド真正店
■電話番号：058-323-4767
■開催住所：愛知県本巣市政田1331
■開催日：2010年4月18日（日）
■エントリー：ネットにて受付（VFR WEBサイトにて）
■ルール：VFRルールに準ずる。その他、細かいルールや注意事項に関しては、必ずVFR WEBサイトを確認のこと。

4/11	15:00	ストⅣ BPレシオバトル大会 ◆参加費100円
4/18	15:00	ブレイブルー CSランバト ◆参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

4/4	14:00	MBAA大会
4/11	15:00	ストⅣ中級者以下限定大会 ◆PP20000以下　カード登録必須
4/18	15:00	ストⅣ大会
4/25	14:00	ブレイブルーCS大会&GGXXAC大会 ◆ブレイブルー大会終了後GGXX大会受付

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

4/3	16:00～21:00	VF5R 公式オープンバトル
4/10	16:00～21:00	VF5R 公式オープンバトル
4/17	20:30	VF5R 公式大会 ◆20:00受付
4/24	20:30	VF5R 公式大会 ◆20:00受付

★アミューズメントパーク　エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

4/4	20:00	VF5R 公式大会
4/25	20:00	VF5R 公式大会
毎週土曜	25:00	WCCF 店舗大会 ◆24:00受付

香川県

★マックスプラザ 善通寺店
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333

4/10	19:00	ブレイブルー CS大会 ◆3本先取対戦大会
4/11	19:00	LoVⅡ交流大会 ◆トレード会開催予定
4/17	18:00	アルカナハート3大会 ◆3本先取対戦大会
4/18	19:00	悠久の車輪大会 ◆録画予定

福岡県

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

4/11	15:00	VF5R 公式大会
4/25	15:00	VF5R 公式大会

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11[illegible]1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

4/3	19:00	アルカナハート3 2on2大会 ◆闘劇ルールにて開催
4/17	19:00	アルカナハート3 2on2大会 ◆闘劇ルールにて開催
4/24	19:00	GGXXAC 大会　3on3 ◆闘劇ルールにて開催

※いずれも参加費100円。詳細は必ずHPを確認のこと http://www1.bbiq.jp/maho-do/ その他、お客さんのリクエスト大会募集中

★ジョイ・ファクトリー
久留米市東町1-7　2F ☎0942-32-1166
http://www.joy-f.jp

5/2	19:30	2010"ジョイ・ファクトリー杯 鉄拳6BR対戦大会 ◆3on3トーナメント戦　個人参加可

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

4/3	18:00	Gvs.GNEXT ◆2on2
4/29	18:00	ブレイブルー CS ◆早稲田式2on2

★プリゲーレインボー
福岡市中央区大名4-4-11[illegible]8F ☎092-771-0505
http://projectag.net（大会主催側）

4/4	13:00	ポップンミュージック・ポップンレインボー !9 ◆受付12:00～ 定員32名 参加費300円 バトルモードと共同プレイ会 コスプレ参加歓迎 詳細はHPにて
4/29	18:00	ブレイブルー CS ◆早稲田式2on2

宮崎県

★ゲームアーサ
宮崎市大淀3-5-13 ☎0985-51-0745

4/10	18:00	Gvs.G MSランダムセレクト・サバイバル戦
4/18	18:00	ブレイブルー CS シングルトーナメント戦
4/24	18:00	GGXXAC シングルトーナメント戦

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

4/10	17:00（予定）	ブレイブルー CSシングル戦 ◆シングル戦 開始時刻変更の可能性有り

沖縄県

★クラブセガ北谷
中頭郡北谷町美浜9-8　シーサイドスクウェア1F ☎098-936-6741
http://location.sega.jp/loc_web/cs_chatan.html

4/4	20:00	VF5R 公式大会 ◆1on1 3本先取トーナメント
4/10	20:00	鉄拳6BR 店舗大会　鉄魂 ◆1on1 3本先取 大会前30分間フリープレイ
4/17	20:00	Gvs.GNEXT 店舗大会 ◆シャッフル戦　1人でも参加可 大会前30分間フリープレイ
4/24	20:00	ストⅣ 店舗大会 ◆1vs1 3本先取 大会前30分間フリープレイ

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?　掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340
Mail:location2009@arcadiamagazine.com

今月の強者たち　2010年2月開催分

2月は日にちが少ないものの、イベントの数はいつも以上に多かったようだ。

●BOO-BOSSBOSS所沢店（埼玉）

◇An×An2大会　2/14・13名
優勝:32　2位:Rare　3位:DQN

◇QMA6大会　2/28・12名
優勝:たこぼうず　2位:つかさ　3位:ふぃお

●HAP'1 GAME CITTA' UNO（埼玉）

◇Gvs.G NEXT 大会（シャッフル）　2/21・10名
優勝:バショウ(デスサイズ)、キョロ(ガンダムX)　2位:スザク、たしかび

◇Gvs.G NEXT 大会（チーム）　2/21・5チーム
優勝:「よせ集め」バショウ(マスター)、スザク(陸戦型ガンダム)
2位:「旧へたれ2軍」キョロ、そぶる

◇GCB 0083 大会　2/27・8名
優勝:ロリータ仮面　2位:ナルマサ

◇beatmaniaⅡDX 大会　2/28・11名
優勝:ヨウジ　2位:ANEKI

●クラブセガ自由が丘（東京）

◇ストⅣ ランバト　2/20・14名
優勝:コンコン　2位:アリス　3位:よしざわ

●新宿スポーツランド本館（東京）

◇ブレイブルー CS　毎週水曜日大会　プレイヤーランダム団体戦　2/3・15名
優勝:「鬼たいじ」GOLD(ジン)、我王(バング)、swallow(バング)

◇VF5R 公式大会　2/11・13名
優勝:ひばりヶ丘シャロン/ベネッサ

◇レディース全国への道5　3タイトル(初・中級者)合同女性限定イベント大会延長戦　2/14・57名
・GGXXAC部門
優勝:ニシノアカイナニカ:ミリア
・ブレイブルー部門
優勝:柚ぽん酢/ラムダ
・エキシビジョンマッチ「ジン様生誕祭　ランダム2ON2!」
優勝「フレッシュ・ラグバン」蒼月(ラグナ)/たかな(バング)

◇ブレイブルーCS　毎週水曜日大会　シングル戦　2/17・14名
優勝:ムラサキ/カルル　オラ/ハザマ

◇Gvs.G NEXT　第11回新宿温泉杯シャッフル2on2団体戦　2/21・32名
優勝:ミスティー/デスティニー　パオ/デスティニー

◇Gvs.G NEXT　第12回スポラン杯8on8団体戦　2/28・310名
優勝:「トム＝ホモ」シゲ(Z)/コムサ(キュベレイ)/キバ(百式)/マゴ(ターンX)/くきガイ(∀)/とむ(シャアザク)エイジ/ガンダム/牧島(WO)

●大久保アルファステーション（東京）

◇ブレイブルー CS 大会　2/22・36名
優勝:オラ・あーてぃ(ラグナ・ハザマ)　2位:マスヤマ・とむ　3位:ヨシキ・カズヒラ

●東京レジャーランド秋葉原店（東京）

◇VF5R 公式大会 2店舗合同　2/6・31名
優勝:品川師範(鷹嵐)　2位:フランダースブレイズ(エルブレイズ)

◇VF5R 公式大会　2店舗合同　2/20・17名
優勝:りん(アキラ)　2位:☆★スパちゃん★☆(アキラ)

◇ブレイブルー CS ランバト第7回　2/4・15チーム　30名
優勝:コナン(ジン)・マスタニ(バング)　2位:れりあ(ラムダ)・カズヒラ(タオカカ)

◇ブレイブルー CS ランバト第10回　2/18・15チーム　30名
優勝:しゅーた(ラグナ)・オラ(ハザマ)　2位:ライティンティン(ライチ)・マスタニ(バング)

◇第2回「登竜杯」　2/13・64名
優勝:KGとんかつ　2位:ぱくホイミン

◇バトファン大会　2/14・19名
優勝:ヤ(フリード)　2位:トモノ(ワトソン)

◇アカツキ大会　2/14・25名
優勝:MARUみちのくが秋田から来ました。(サイ)　2位:イップがリンドバーグに物申す!(アノニム)

●ゲームセンターテクノポリス（新潟）

◇MBAA定期大会　2/7・14名
優勝:なっちゃん&スカイ　2位:十六夜&DAN

◇第6回ストⅣ大会　2/13・14名
優勝:お願いマイメロ　2位:ぽよん

◇Gvs.G NEXT定期大会　2/14・12名
優勝:パチュリー&フリーダム　2位:UC&イシイ

◇ブレイブルー CT定期大会　ランダム2on2　2/28・12名
優勝:NAI&K　2位:セス&サイトウ

●GAME VAMOS（愛知）

◇ブレイブルー初級中級者大会　2/17・36名
優勝:ボダブレしにきた(アラクネ)　2位:カズ(レイチェル)

◇ブレイブルー G3第1戦目　2/5・29名
優勝:アコ(ハザマ)　2位:血涙月～アカツキ～(ラムダ)

◇ブレイブルー G3第2戦目　2/12・30名
優勝:まめ(ラグナ)　2位:ういすらー(タオカカ)

◇ブレイブルー G3第3戦目　2/19・22名
優勝:血涙月～アカツキ～(ラムダ)　2位:やなぎ(ノエル)

◇ブレイブルー G3第4戦目　2/21・21名
優勝:血涙月～アカツキ～(ラムダ)
2位:まめしば(カルル)

◇ブレイブルー G3最終戦　2/28・26名
優勝:ながくら(カルル)　2位:ボム兵(テイガー)

●KO-HATSU（大阪）

◇ブレイブルー CSG3 REBEL.1第3戦　2/13・16名
優勝:あべし(ラグナ)　2位:でん

◇第5回ブレイブルー CS初中級者交流大会　2/14・14名
優勝:ベンソン(ハザマ)　2位:一八

◇第3回ブレイブルー CS2on2大会　2/6・30名
優勝:シシガミ自演乙バング(バング)、ボム兵(テイガー)　2位:ねず、モフ

◇ブレイブルー CSG3 REBEL.1第4戦　2/27・16名
優勝:つかさ(Λ-11)　2位:ラッキー

◇第4回ブレイブルー CS初中級者交流大会　2/28・10名
優勝:国王(ハクメン)　2位:おにく

●ハイテクランドセガアビオン（大阪）

◇アルカナハート3　2/7・18名
優勝:腕力家(美凰)　2位:スーパーアーリア名(クラリーチェ)

◇鉄拳6BR　2/21・7名
優勝:joker♪(ボブ)　2位:ラーク(ミゲル)

●チャレンジャー関大前店（大阪）

◇LoVⅡ大会　2/13・11名
優勝:Miya　2位:レヴィ

◇三国志大戦3大会　2/14・10名
優勝:RAG　2位:魏延☆

●三宮 SANX（兵庫）

◇バーチャロン オラトリオタングラム 5.66 店舗大会　2/6・9名
優勝:やすまる　2位:チャバネ　3位:RPO

◇ストⅣ PP2万以下大会　2/13・10名
優勝:市(ヴァイパー)　2位:スネーク　3位:健太

◇ストⅣ 無差別級大会　2/14・15名
優勝:ミンミン!!(サガット)　2位:市　3位:接待ガイル

◇ストⅣ 無差別級大会　2/26・14名
優勝:怒りのKバイソン(バイソン)　2位:へたれバイソナー　3位:真ノリ

◇ストⅣ BPレシオバトル大会　2/27・17名
優勝:牛鬼おったらなんとかなるやろチーム「紅牙(バルログ)・うじき(ベガ)・ひやしあめ(ケン)」　2位:トブタカチーム「うりょ・ぎゃす・マヨカラ」　3位:あチーム「あ・サボハニ」/いっきいきおったらなんとかなるやろチーム「いっきいき・こうげん」

◇ブレイブルー CS ランバト大会　2/7・17名
優勝:なお(ライチ)　2位:4名目　3位:かにみそw

◇ブレイブルー CS ランバト大会　2/21・21名
優勝:トキ(バング)　2位:かにみそ　3位:なお

◇Gvs.G NEXT　2on2大会　2/21・20名
優勝:ダメロットチーム「パイナップル(グフ)・メタビー(ヴァサーゴ)」
2位:ロマンを求めてチーム「アイル・窓」　3位:?チーム「けん・?」

◇旋光の輪舞DUO 店舗大会　2/14・5名
優勝:とうふ(アンリ・α)　2位:マリオ　3位:sat-4

◇アルカナハート3 ランダム2on2大会　2/7・18名
優勝:「にゃん(ドロシー)・ワギャンナイト(フィオナ)」　2位:「ホハ・ねこ」　3位:「やた・すくね」

◇VF5R 公式大会　2/14・7名
優勝:ちょび(ウルフ)　2位:床ずりさん

●ファンタジスタ（岡山）

◇VF5R 公式大会　2/6・13名
優勝:カタナ(ベネッサ)　2位:ギロチン男爵(鷹嵐)　ベスト4:タンク(サラ)、番長(ラウ)

◇MBAAランダム2on2大会　2/7・9名
優勝:スロッター(Vシオン)、ランダム　2位:山本(アルクェイド)、腐乱拳(都古)　3位:くっきぃ(赤主)、ユダ(秋葉)

◇スト4中級者以下大会　2/14・18名
優勝:たかえふ(春麗)　2位:一九(春麗)　3位:四号(フォルテ)

◇スト4大会　2/21・12名
優勝:サモハン(ゲマ)　2位:DDT(ダルシム)　3位:貴婦名Z(アベル)

◇ストⅢ3rd大会　2/27・23名
優勝:えあすと(12)　2位:コーヤマ(ダッドリー)　3位:ホーセー(アレックス)

◇ブレイブルーCS大会　2/28・17名
優勝:ニッコー(ラグナ)　2位:鵠彪(テイガー)　3位:かさのり(カルル)

◇GGXXAC大会　2/28・20名
優勝:ウーゼン@ガイジ(イノ)　2位:ニッコー@リアル重視(イノ)　3位:ぐれ(ヴェノム)

●TAC戸畑店（福岡）

◇ブレイブルー CS 2on2　2/6・16名
優勝:EGO(テイガー)HBK(ライチ)　2位:アキ(ツバキ)ハンプティ(バング)

◇Gcs.G NEXT　2/13・20名
優勝:ノグスター・ムーニーマン組　2位:一張羅・ないとめあ組

◇ブレイブルー CS 2on2　2/20・18名
優勝:キルメル(テイガー)かじゅき(カルル)　2位:やす(ライチ)ダンディ(レイチェル)

◇MBAA　2/27・10名
優勝:白水晶(シエル)きるあ(秋葉)

●セガワールド松江（島根）

◇ストⅣ バトルロイヤル形式大会　2/13・22名
優勝:味ぽん選手　2位:たいぎ～選手

◇An×An2 4名対戦早押しハード形式大会　2/14・22名
優勝:スーウェル選手　2位:サニー千葉選手

◇カイザーナックル シングル形式大会　2/20・16名
優勝:YHC-餅選手　2位:汚肉選手

◇MBAA ランダム2ON2大会　2/21・20名
優勝:ぜろ&ダストリーズチーム　2位:てぃー&もこチーム

●セガアリーナ中間（福岡）

◇VF5R 公式大会　2/14・33名
優勝:胡桃(アキラ)　2位:ハイアングラ～たこ

◇VF5R 公式大会　2/28・25名
優勝:☆エンレム☆(ジャッキー)　2位:DIGGY

●TAC北方店（福岡）

◇鉄拳6BR ランダム2on2　2/27・16名
優勝:おゆず(シャオ)、おび(アスカ)　2位:麦わらのばばす、とぶ～ん

●ゲームプラザアンアン大分店（大分）

◇MBAA大会　2/20・16名
優勝:ジャンプ(赤主秋葉)　2位:おっとこハメ太郎

◇アルカナハート3大会　2/20・14名
優勝:メメントモリ(泣)(クラリーチェ)　2位:べほ　3位:ななしぐろう

◇ブレイブルー CSランダム2on2大会　2/27・15名
優勝:なげクリ(ハザマ)&カラクリ(アラクネ)　2位:F19コロ裕&一発Aがつながらないやぶ医者　3位:ワラキアの昼&導化師

◇三国志大戦. 2人羽織2on2 大会　2/28・16名
優勝:【リカクシ】(カルピスマン&振度8強)　2位:【Fuck ken】(JACK&大和)　3位:【両方俺じゃん!】(SIRO&リキア同盟)

●ゲームアーサ（宮崎）

◇GGXXAC　2/6・12名
優勝:おじい

◇餓狼MOW　2/13・9名
優勝:イル

◇ブレイブルー CS　2/21・8名
優勝:マリヲ

(題字:トライアンクルサービス 藤野社長)

2010年2月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています。面数が同じ場合は得点を優先。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

旧作ゲームも集計していますが、基本的に[illegible]年以前のゲームタイトルは集計していません。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、[illegible]などのコントローラは、その内容には一定の基準を設け、それに従って集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に集計のルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	機体名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
KOF SKY STAGE	クーラ	11,144,530	OTL㋮	5面オロチで終了 乱入クーラ無	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
アルカナハート3		8,549,500	セルティ・ストゥルルソン	ALLヴァイスオールPAB×6CH×3カシマール	個人申請 モーゼ(東京)
エレベーターアクション デスパレード		5,063,500	ソウリムシ@くはぁ~	ALL	個人申請 Hey(東京)
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	キャスパー	1,302,477,023	WSM-MKZ	ALL	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計(熊本)
	ウィンディア	914,103,305	マーク	ALL	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計(熊本)
テトリス・デカリス		99,999+α	「テト鬼」コーリャン	AL 200ライン 18テトリス1人用スコアアタック	個人申請 セガワールドアルカス(東京)
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	レーフ	73,963,910	♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
	ラナタス	74,680,120	ERO@可愛いラナタスに寸止め~	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
	ミカ	79,322,980	さべ@99キュンキュン達成記念	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
	ペルナ	75,656,220	ERO@可愛いペルナちゃん達に寸止め♥	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
	チャンポ	75,912,350	ERO@チャンポ様は神士神の嫁であります	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
エスプガルーダII	タテハ	980,216,521	NIG	ALL 枠6 ライフ5 ハイパー100%	個人申請 ミラクル[illegible](静岡)
シューティングラブ。2007	UNIT-4	42,158,100	UMC(ミスターふなっこ)	ALL 残0 残ボム0	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
デススマイルズ	ウィンディア・通常	463,190,988	堀江雅文	ALL 1P側 同なし 港町→墓場→森林→火山→湖畔→沼地	個人申請 ゲームスポット・トッピー亀戸(千葉)
	ウィンディア・峡谷有り	615,628,831	WSM-Tetsu	[illegible] 139-3560-10000-[illegible] 22200-24500 30400-58330 ラス面までがボロボロでしたが、何とか[illegible]	サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計(福岡)
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	12,583,934,943	Clover-TAC	ALL 同付	Game in えびせん(東京)
トラブルウィッチーズ	ドキドキ・ラーヤー	78,391,390	AKF	ALL ノーミス	個人申請 シルクハット蒲田M2店(東京)
バーチャファイター 5R	スコア	1,171,800	FUJ	ALL ラウ ver.C	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	暴走アルクェイト	5,500,800	ミルみで	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	タイプA・パワー 裏2周	1,008,819,447,117	ダメK.K プレイ時間85分…	ALL 連付 残3	グッデイ21(東京)
	タイプC・ボム 通常2周	608,078,713,497	青ボムのt	ALL	個人申請 ジョイランド柏店(千葉)
	タイプC・ボム 裏2周	726,990,057,847	じょにー	裏2周ALL ようやくここまでこれました	個人申請 立川ゲームオスロー第1店(東京)
雷電IV	ライトソロ	34,522,860	CYS-SAK(37mania)	ALL ノーミス H22.1.23	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店(福井)
	オリジナルダブル	92,793,920	服部	2周ALL	Game in えびせん(東京)
メタルスラッグ6	マルコ	49,266,770	WSM-NOB	ALL 連付	個人申請 セガワールドエデン(長野)
テトリス・ザ・グランドマスター	GM達成タイム	8'53"66	777	通常 GM Level999/999	個人申請 Pier21小平店(東京)
アサルト	旧VER.	1,066,650	SPREAM-REI	ALL 連付 旧バージョン	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
ガンフロンティア	連付	2,722,370	DBS@また今月も大台突破!	ALL 連付	個人申請 南越谷プレイスホットビックワン(埼玉)
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	461,558,085	SPS@JCBさんに勝てたのは奇跡	通常2周AL 一周2.76億残7ボム0クリア	個人申請 自由か丘プリンス(東京)
コットン2		36,009,100	G.M.C..Z.	ALL 連付 モンキーハウス	サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計(福岡)
ストライカーズ1999	F-22 ラプター	3,394,300	両替士	2周ALL	Game in えびせん(東京)
ストリートファイターII'ターボ	ダルシム	1,606,500	変態サーキュレーション	ALL 連付 P×22 爪×3	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
セガテトリス		93,624,754	「テト鬼」コーリャン	ALL 404ライン 片回転 全消し62+17回	個人申請 Pier21小平店(東京)
ソニックウィングス3	マーカム	4,058,300	みここまてりある	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
ダイノレックス		3,241,200	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付 ハキケファロサウルス	グッデイ21(東京)
とべ!ポリスターズ		644,380	L2A-大明神	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
ナムコクラシックコレクションVol.1	マッピーオリジナル	490,670	Y.F	ALL ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
バトルガレッガ	ガイン	20,536,400	T³-神威	ALL 鳥303万 予選1351万まさか出るとは!?	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
鉄拳3	クマ	1'12"06	LKR	ALL 同付	Game in えびせん(東京)
鋳薔薇	1P側	36,010,010	ACR@小文字達成につき終了	ALL AB決定機体 連なし	個人申請 アミューズメントスタジアムTOP(新潟)
天地を喰らうII	魏延	4,641,500	前園セブン	ALL 連同付 D×2	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
	関羽	4,643,200	前園セブン	ALL 連同付 D×1	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

講 評

今回はテトリス系作品の申請がいくつかありました。まず、最新作の『テトリス・デカリス』は申請2回目にしてまさかのカンスト! カンストそのものは161ライン時点で達成したらしいのですが、その後はゲームオーバーにならないよう、クリア(200ライン)まで気をつけながら進めるのが難しかった様子。なお、ブロックのパターンは7個1セットなので数を数えながら進めていくらしいのですが、いいパターンを引かない限りクリアは難しいようです。

『セガテトリス』は、前回同様電源パターンを使用しているそうですが、わざと1クレジット捨てることでパターンを組み直したとのこと。これにより、前半の全消しの回数が、前回の申請分よりも5回増えて525万のアップ。また後半部ではダブル中心からトリプル中心に組み直して70万増。合わせて600万の大幅更新となりました。一気に他を引き離した感があります。

久しぶりの更新となる『テトリス・ザ・グランドマスター』も、驚異的なタイムが出ています。

『アルカナハート3』は全パーフェクトを達成してしまった模様です。ここからさらにスコアを伸ばすには、何か一工夫必要になってきそうです。

『アサルト』(旧Ver.)は、先日のNew Ver.に続き、またもや「SPREAM REI」氏が更新。戦車職人の貫録といったところでしょうか。

まだスコアが伸びている『バトルガレッガ』(ガイン)は、備考欄のコメントに「鳥303万 予選1351万まさか出るとは!?」とあり、本人も今回の結果には驚いている様子。

次回集計

●次回の集計(アルカディア122号)は2010年4月18日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は4月21日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

怒首領蜂大復活 ブラックレーベル

初回集計にして、まさかのヒバチ陥落!

前作『怒首領蜂大復活Ver.1.5』から、大きくその様相を変えた『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』。ストロングスタイル選択時の難度の変更や、2周目の廃止、烈怒システムの追加など、さまざまな点で変更があった。

さて今回の集計であるが、タイプAとタイプCのストロングスタイルでは申請が無かったものの、その他の部門についてはほぼ全てが真ボスを撃破して終了している。本作では、特定の条件を満たして最終ステージをクリアすると、隠しボスが登場する。最初の方に出現する方は一般的に「大佐蜂」、次の1体は「ヒバチ」と呼ばれている。ヒバチを倒すと、スコアランキングの面数表示の「ALL」が点滅する。

本作の稼ぎの指針であるが、ハイパーを使って大星を取りにいくのが一般的な模様。タイプB・パワーで文字通りケタの違うスコアが出されているが、これは自機オプションの射角を左右に大きく振れるため、道中で大量の敵を巻き込めるからのようだ。

なかなか強烈な結果となった初回集計だが、「ユセミ」氏のタイプB以外で申請の無かった、ストロングスタイルには、次回注目したいところである。現時点では、まだ全体的に安全重視で進めているプレイヤーが多いようだが、攻略が安定してくれば、また新たな様相が見えてくるだろう。

なお、今回は大佐蜂〜ヒバチは出現させなかったものの、タイプC・パワースタイルにて、「しめじ獅子心」氏による710,403,880,041という申請があったことを最後に付け加えておきたい。

部門	備考	スコア	名前	店舗
タイプB・ストロング	点滅ALL ヒバチ撃破1～5面裏ルート	549,997,013,618	ユセミ	Game in えびせん(東京)
タイプA・ボム	ALL 大佐蜂のみ撃破・オートボムOFF	415,300,811,094	KOT@コッシー・エガヨで捨てゲー	個人申請 コスモ町田店(東京)
タイプB・ボム	点滅ALL ヒバチ撃破	809,381,889,444	chrono×☆☆☆@宮子一俺だー結ry	Game in えびせん(東京)
タイプC・ボム	点滅ALL ヒバチ撃破 残×1	528,588,116,344	超電磁砲かがみん@ASスコトラ乙でした	Game in えびせん(東京)
タイプA・パワー	点滅ALL ヒバチ撃破	341,305,424,126	S.S.KSMN×南星明日歩@6時間突貫	Game in えびせん(東京)
タイプB・パワー	点滅ALL ヒバチ撃破	1,382,883,035,242	SSST.N	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
タイプC・パワー	ヒバチ到達、両方点滅ヒバチ発狂まで	347,513,213,509	ヒバチ出しただけっす	Game in えびせん(東京)

ハイスコア通信

●**Game41（北海道）**

SGP-SV-TNKさん遠征ありがとうございました。

●**メディアパークリブロス高槻店（大阪）**

本年も闘劇参加させていただくことになりました。よろしくお願いいたします! 音ゲーコーナー朝の2クレサービス好評につき継続中です。HPブログ形式に変更しました。こちらもよろしくお願いいたします。

●**サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計(福岡)**

Tetsu氏長い間本当にお疲れ様でした。

新たに追加・変更されるルール

湾岸ミッドナイトMAXIMUMTUNE 3DX PLUS

【C1内回り】、【C1外回り】、【新環状左回り】、【新環状右回り】、【湾岸線東行き】、【湾岸線西行き】、【横羽線上り】、【横羽線下り】、【名古屋高速環状】、【阪神高速環状】、【福岡都市高速】、【箱根往路】、【箱根復路】、【首都高速1周・東京エリア】、【首都高速1周・神奈川エリア】の15部門のタイムで集計します。

カードの使用、マイカータイムアタック、オフィシャルマシンタイムアタックや使用車などは問いません。

■工場出荷設定[スコアに影響する設定はありません]

テトリス・デカリス

限界点達成のため、集計を打ち切ります。

個人申請用紙を送る際には記入漏れにご注意!

個人集計用紙に関して、記入漏れがしばしば見受けられます。投函前には必ず、記入漏れがないかどうか確認いただきますよう、お願いいたします。中でも部門名が特に忘れやすいようです。複数のバージョンで別々に集計しているタイトルの場合は、バージョン名の記入もお忘れないようご確認ください。

また、はがきの表に記入する連絡先も確認するようお願いします。記入漏れなどがあった場合、申請店舗のスタッフの方にお手間を取らせることになってしまいます。場合によっては申請を受理できない場合もありますので、お気をつけください。記入漏れがないかどうか不安になった場合は、ページ下段に問い合わせ用メールアドレスとFAX番号が記載されていますので、そちらまでご連絡ください。

講　評

『鋳薔薇』(1P)はついにスコア表示に小文字の「a」が出現したため、目標達成につきひとまず休止とのこと。すべてつながれば4000万までは伸びそうとのことなのでプレイ再開が待たれます。ちなみにペースとしては3ボス撃破時1145万、ラスボス前で1985万だったようです。

ここのところ順調に伸びてきていた『ガンフロンティア』は、そろそろ苦しくなってきたよう。あとはモモンガなどの運要素でしか伸ばせないかも、とのコメントがありました。

『デススマイルズ』(ウィンディア・通常)は港町ー墓場ー森林ー火山ー湖畔ー沼地のルートで、140万ー3600万ー6200万ー8300万ー4000万ー3000万。クリア時は残×5、B×2。

『エスプガルーダⅡ』(タテハ)の点効率は4面終了時4.32億、5面終了時5.88億、クリア時8.04億。今後の課題は各面での精度を上げていくことになるようです。

『雷電Ⅳ』はパターンの見直しで大きくスコアが伸びてきています。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE 4

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

ミクの日感謝祭 39's Giving Day!

去る3月9日、東京の「Zepp Tokyo」にて『ミクの日感謝祭 39's Giving Day』と題して、初音ミクのソロコンサートが開催されたのだ。あいにくの雨にもかかわらず大勢の人がつめかけたこのコンサートはすごい熱気に包まれ、2時間ノンストップで初音ミクや豪華ゲストが歌やダンスを披露してくれたぞ。この技術と熱意はアーケードゲームにも引き継がれるに間違い無い!! 今から期待しちゃうぞ！

何度もお色直しをして、耳だけでなく目でも楽しませてくれたぞ。どんな衣装を着てもかわいい。かわいいは正義なのです！

「巡音ルカ」だけでなく、「鏡音リン」、「鏡音レン」もゲスト出演する豪華さ！ すごい、としか言いようがありません。

グッズを買いたい人があふれかえり、物販コーナーも大変なことに……。それにしても欲しいものばっかりです！

『三国志大戦3』スペシャルデッキケースGETキャンペーン

http://www.sangokushi-taisen.com/top_all.html

『三国志大戦3』のスペシャルデッキケースがその場で手に入るキャンペーンを2010年3月5日（金）～2010年4月4日（日）までの期間で実施中。全国稼働している、『三国志大戦3』設置店舗でプレイ後に払い出されるピロー袋に"キャンペーンシール"が付いているものがあるので、そのシールを5枚集めれば、スペシャルデッキケースをプレゼント。

スペシャルデッキケースは全5種類で、各勢力の女武将がデザインされた完全オリジナルグッズ。『三国志大戦』プレイヤーならば、自分のメインで使用している勢力のデッキケースだけでも入手したいところ。期限が迫っているので、まだ入手していない人はゲームセンターへ急ごう。

※一部の店舗では実施しておりません。

アミューズメントスポット情報

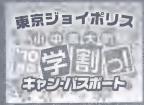
東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

東京ジョイポリスでは、2010年4月11日まで「'10春の学割っ！ キャン・パスポート」を発売中。内容は学生（小・中・高・専門・大学生など）限定の入場＋アトラクション1日乗り放題のパスポート券となっている。また、特典として、館内サービス券（※）をもらえるので、東京ジョイポリスを存分に楽しみたい人はぜひとも購入したいパスポートだ。

また、このパスポートを5名一緒に利用するともう1名分（6人目）は無料になるぞ。

▲価格は大人子ども共通で2500円。有効期限は購入日から4月18日まで。

※館内サービスチケット（4種）
・「メダルゲーム」15枚サービス券
・「ディッピンドッツ・アイスクリーム」50円割引券
・JPギア（お土産）10%割引券
・UFOキャッチャー回数追加券

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様 PRESENT

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

ナムコ・ナンジャタウンでは、3月20日（土）から6月13日（日）までの期間、全国のご当地うどんが一堂に会するイベント"うどん博覧会「うどん・春の陣」"を開催。

今回の「うどん博覧会」では、大分県佐伯市の「ごまだしうどん」や、長野県の一部で根付いている「おしぼりうどん」など全18種類のうどんか登場。「ご当地うどん」を食べ比べていただくためにハーフサイズで提供されるので、多彩な「ご当地うどん」をその場で楽しめるぞ。

会場内には全国からお持ち帰り可 おみやげが100種類以上！

ナムコ・ナンジャタウンパスポート／2組4名様 PRESENT

ANA商品紹介（発売中～2010年4月発売予定商品）

ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA（Xbox360）

ケイブが2003年に世に送り出した"新・ど本格シューティング"が、5pb.の手によりXbox 360で登場！　AC版の忠実移植のみならず、Xbox 360版独自要素として、プレイ内容により難度が自動調整される「Xモード」が追加され、初心者から上級者まで楽しめる。

商品概要	
メーカー	5pb.
発売日	2010年4月22日予定
価格	7,140円（通常版・税込）

THE IDOLM@STER STATION!!! FIRST TRAVEL

2009年8月2日からスタートしたラジオ番組「THE IDOLM@STER STATION!!!」の出演者、今井麻美、原由実、沼倉愛美の三名がお届けする、録りおろしの新曲やトークを収録したアルバムが登場。

商品概要	
メーカー	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2010年3月24日
価格	2,800円（税込）

MC☆あくしず　ドラマCD 美少女兵器　F-Xは俺の嫁！

ハイパー美少女系ミリタリーマガジン「MC☆あくしず」の人気企画「美少女兵器」がドラマCDになって発売！

商品概要	
メーカー	ティームエンタテインメント
発売日	2010年4月21日予定
価格	3,150円（税込）

エンド オブ エタニティ オリジナルサウンドトラック

PS3／Xbox360用ソフト『エンド オブ エタニティ』のオリジナルサウンドトラックが登場！CD6枚に及ぶ大ボリュームで聴き応え抜群！

商品概要	
メーカー	ティームエンタテインメント
発売日	2010年3月24日
価格	5,040（税込）

ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術師～囚われの守人 オリジナルサウンドトラック

PSPで復活したアトリエシリーズの名作「ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～囚われの守人」のサウンドトラックは登場！　新ヴォーカル曲、新BGMが追加されているぞ。

商品概要	
メーカー	ティームエンタテインメント
発売日	2010年4月21日
価格	3,150円（税込）

特撮リボルテック <Series No.001>【エイリアン】"ALIEN"

広範囲な可動が可能で、劇中のシーンを可能な限り再現できる、過去最高のエイリアンフィギュアが発売！

商品概要	
メーカー	海洋堂
発売日	2010年4月1日予定
価格	2,850円（税込）

てあたりしだいゲームリスト

●2010年4月稼働予定タイトル		
デッドストームパイレーツ	バンダイナムコゲームス	ライド型2人協力ガンゲーム
ミュージックガンガン！曲がいっぱい☆超増加版！	タイトー	音シュー
お茶犬のパズル	コンパイルハート	パズル
シャイニング・フォース　クロス ver.B	セガ	ネットワークアクションRPG
●春稼働予定タイトル		
ボーダーブレイク ver.1.5	セガ	ネットワークロボットウォーズ
メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード	エコールソフトウェア／セガ	対戦格闘
●今夏稼働予定タイトル		
DanceDanceRevolution X2	KONAMI	ダンスシミュレーションゲーム
GAIA ATTACK4	タイトー	四人用ガンシューティング
ホッピングロード キッズ	タイトー	
レイジングストームSD	バンダイナムコゲームス	大量破壊マシンガンゲーム
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII	SNKプレイモア	2D対戦格闘
jubeat knit	KONAMI	音楽シミュレーション
Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN	セガ	対戦格闘
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	バンダイナムコゲームス	2010年秋予定
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー／コンパイルハート	パズル
●稼働日未定タイトル		
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
メタルギア　アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズルゲーム
exception	SUCCESS	シューティング
初音ミク「Project DIVA Arcade	セガ	リズムゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン／ホビボックス	対戦格闘
ニトロプラスロワイヤル（仮）	ニトロプラス／マイルストーン	対戦格闘

参加者もギャラリーも要注目!!

闘劇'10

予選店舗リスト&全タイトル戦況分析

予選大会の開幕まで残すところ約1カ月。今月は10タイトル分の全予選大会リストに加え、各タイトルの特徴や最新情勢をお届けする。参加を考えているプレイヤーはもちろん、ギャラリーとしても楽しんでほしい。

※今号に掲載している大会の仕様・日程・レギュレーションなどは、すべて3月30日時点のものであり、変更の可能性があります。最新情報は闘劇公式ホームページにてご確認ください。

http://www.tougeki.com/

Category A

STREET FIGHTER Ⅳ

3on3チーム戦（勝ち抜き戦）

決勝大会出場枠:32チーム		
国内予選枠	海外枠	特別枠
20	10	—

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- チーム内同キャラクター不可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

CAPCOM

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

2on2タッグ戦（闘劇型早稲田式）

決勝大会出場枠:32チーム		
国内予選枠	海外枠	特別枠
26	4	—

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- チーム内同キャラクター不可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合形式は闘劇型早稲田式（先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦）
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

ARC SYSTEM WORKS

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

3on3チーム戦（勝ち抜き戦）

決勝大会出場枠:32チーム		
国内予選枠	海外枠	特別枠
24	6	—

□レギュレーション
- 1試合3ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- チーム内同キャラクター不可（エディ、クリスティは別キャラクター扱い）
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権orステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）
- その他工場出荷設定

BANDAI NAMCO GAMES

ARCANA HEART 3

2on2タッグ戦（闘劇型早稲田式）

決勝大会出場枠:32チーム		
国内予選枠	海外枠	特別枠
29	2	—

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター・全アルカナ使用可
- チーム内同キャラクター不可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合形式は闘劇型早稲田式（先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦）
- その他工場出荷設定

EXAMU

Category B

GUILTY GEAR XX ΛCORE

3on3チーム戦（勝ち抜き戦）

決勝大会出場枠:16チーム		
国内予選枠	海外枠	特別枠
12	3	—

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- チーム内同キャラクター不可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

ARC SYSTEM WORKS

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future

3on3チーム戦（勝ち抜き戦）

決勝大会出場枠:16チーム		
国内予選枠	海外枠	特別枠
10	4	1

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- チーム内同キャラクター不可
- 全キャラクター使用可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 試合ごとのスーパーアーツの変更可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ファーストバージョン（旧基板）を使用
- ケンvs.まことのニュートラル投げフィニッシュは禁止。特定の技で挟み込むガード不能連係は特に制限を設けない
- その他工場出荷設定

CAPCOM

『KOF XIII』カテゴリーCで開催決定！

先月号での発表に引き続き、今月号で詳細が明らかになった『KOF XIII』(関連記事はP026より)。2010年夏に稼働予定のこの作品が、闘劇'10の種目タイトルに追加参戦！　既報10タイトルとは異なる"カテゴリーC"という扱いで、詳細は未定だが、予選店舗は改めて募集される予定。今後も要注目だ！

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

1on1シングル戦

決勝大会出場枠:32人

国内予選枠	海外枠	特別枠
21	9	1

□レギュレーション
- 全キャラクター使用可
- 試合ごとのキャラクターの変更可
- 使用キャラクターは試合前申告制
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

SNK PLAYMORE

Virtua Fighter5 R

3on3チーム戦(勝ち抜き戦)

決勝大会出場枠:32チーム

国内予選枠	海外枠	特別枠
29	—	1

□レギュレーション
- 1試合3ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- チーム内同キャラクター不可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し+ステージ選択権を選択(先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択)
- その他工場出荷設定

SEGA

店舗予選参加時の注意事項

●プレイヤー名・チーム名の規定:プレイヤーやチームのエントリー名は、日本語・英語・記号など文字の種類を問わず最大14文字までです。15文字以上ではエントリーできませんのでご注意ください。

●チーム戦で規定人数が満たない場合は？:規定人数に満たない状態でも闘劇予選に参加することは可能ですが、その場合はエントリー時にその場に居た人数での参加となり、遅刻や病欠などいかなる理由においても、メンバーの補充は一切認められません。ブロック決勝や決勝大会への出場が決まった後も、同様にメンバーの補充は不可能です。また、店舗予選やブロック決勝を通過した後に欠員が出た場合も、メンバーの補充は一切認められません。

●代表権獲得者の辞退について:店舗予選やブロック決勝を通過したプレイヤー(チーム)が、続くブロック決勝や決勝大会への出場(代表権)を辞退した場合、後述の「積極的辞退による例外措置」を除き、いかなる理由においても「闘劇'10」全般に対する辞退とみなし、以降はタイトルを問わず、店舗予選や決勝大会(予備予選含む)への参加ができなくなります。

原則的に「代表権保有者」が辞退した場合、準優勝者(チーム)が繰り上がり出場権を得ますが、そのためには正しい辞退の手続きを取る必要があります。

①代表権を獲得したプレイヤーが、大会開催店舗に辞退の旨を申請(この時点では未承認)

②辞退を申請された店舗は、その旨を闘劇事務局に連絡(この時点では未承認)

③詳細を闘劇事務局が確認し、承認されれば辞退が認められる

プレイヤーと店舗のみの申請、確認で、辞退や繰り上げが認められることはありませんのでご注意ください。

なお、ブロック決勝への代表権を辞退する場合、手続きの関係上、準優勝者の繰り上げにはブロック決勝開催日より1週間以上前の申請が必要となります。ブロック決勝開催日まで1週間を切っていた場合は、申請があっても準優勝者の繰り上げはできません。

●積極的辞退による例外措置:『鉄拳6BR』以外のタイトルは、使用キャラクターの変更、またはチームメンバーの変更を目的とした場合に限り、一度のみ闘劇'10への参加資格剥奪を伴わない辞退が認められます。ただし、その場合でも必ず前述した①〜③の正しい辞退手続きが必要となり、辞退に不正が無いと闘劇事務局が判断して、はじめて辞退が認められますのでご注意ください。

戦国BASARA X

1on1シングル戦

決勝大会出場枠:16人

国内予選枠	海外枠	特別枠
14	1	—

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

CAPCOM

SUPER STREET FIGHTER IIX Grand Master Challenge

3on3チーム戦(勝ち抜き戦)

決勝大会出場枠:16チーム

国内予選枠	海外枠	特別枠
13	1	1

□レギュレーション
- 1試合2ラウンド先取制
- 豪鬼の使用不可
- スーパーキャラクター使用可
- チーム内の同キャラクター不可(スーパーキャラクターとノーマルキャラクターは別キャラクター扱い)
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- スピードはターボ3固定
- その他工場出荷設定

CAPCOM

次の闘いは3on3! 決戦に備え腕を磨け!

多くの有名プレイヤーがやりこみを続けている『ストリートファイターⅣ』の最新事情と併せて攻略情報をご紹介。まだまだ深化していくかけひきから目が離せない!

Text：よるよる

注目ポイント 緊張感あふれる攻防を楽しむ

キャラクターごとの動きに差はあれど、通常技による"差し合い"を基本ととる本作では、「ローリスクな行動でチャンスをつかむのを待ち、一度攻める機会を得れば見返りの大きいガードの揺さぶりを仕掛ける」といった流れが至るところで見られる。自分が有利な状況を維持しつつ投げ間合いまで近付くことに成功すれば、どんなキャラクターでも打撃と投げによる二択攻撃を仕掛けられるため、相手にダメージを与えられるチャンスが到来するのだ。

こうした状況を作り出すために一番手っ取り早く有効なのがジャンプ攻撃をヒットさせることなのだが、対空技やセービングといった行動で相手の跳び込みに対してリスクを与えられるため、上位プレイヤー同士の闘いになるとそう簡単にジャンプ攻撃は当てられない。防御をこじ開ける選択肢と、それに対抗する守りの駆け引きが『ストリートファイターⅣ』の最大の注目ポイントとなる。

相手の地上技の空振りをさそい、技のスキに足払いをたたき込むのも"差し合い"の一つだ

無敵技以外でも、通常技やセービング、姿勢の低い技などでジャンプ攻撃を迎撃できる。

キャラ情勢 どんなチームでも闘える…のか

最強キャラとして不動の地位を築いているサガットの使用率が高いことが予想される本作の予選大会だが、3on3というレギュレーションでは対サガット戦が苦手なキャラクターでも活躍することは十分に可能だ。サガットには厳しい闘いを強いられるザンギエフやルーファスだが、ほかの多くのキャラクターに対して相性がいいので、出しどころを間違えなければ大きな戦力として期待できる。

起き攻めの爆発力に長けた春麗や豪鬼、C.ヴァイパー、エル・フォルテといったキャラクターは、その防御力の低さからシングル戦ではやや安定感を欠く印象があるが、負けてもほかのチームメイトがフォローできるチーム戦では強力なカードとして活躍できる。また、キャラランクでは下位に位置するガイルやバルログであっても、キャラクター相性が悪くない組み合わせは多く存在する上に、使用人口の少なさから、対策が成熟していないという強みもある。

豪鬼は帝王サガットに対抗できるキャラクターの一人だが、体力の低さがネックとなる。

ザンギエフの二択は上級者であってもしのぎきることは難しい。逆転要素の高さも魅力だ。

PICK UP 拳を極めし者の起き攻め

豪鬼のしゃがみ強Ⓚや投げを決めたあとの起き攻めは、見返りが大きく、成功すればもう一度同じ状況を作り出せるため、うまく決まれば一瞬で相手をK.O.できる。ジャンプ強Ⓚと空中竜巻斬空脚の表裏二択が基本となるが、無敵技を持たないキャラクターに対しては百鬼豪砕を重ねるのが非常に強力。百鬼豪砕はスキが小さいため、ジャンプで回避されてもリスクが少なく、状況によっては豪昇龍拳や真・瞬獄殺を確定させられる。また、バックステップで回避された場合には、しゃがみ強Ⓚを仕込んでおくことで対応できてしまう。また、百鬼豪砕からジャンプで逃げようとする相手に有効な百鬼豪掌や百鬼豪刃だが、百鬼豪掌はセービングブレイク判定を持つため、セービング判定を持つ技をリバーサルで出そうとする相手すらとがめられるのだ。

→↓↘+Ⓚから百鬼豪掌を出す場合、Ⓟ→ずらし押ししゃがみ強Ⓚと入力しておけば

百鬼豪掌が空振りした場合のみしゃがみ強Ⓚが発生し、バックステップにヒットする。

PICK UP 威力重視か、起き攻め重視か

最近では威力よりも起き攻めを重視したコンボが選択される状況が増えている。C.ヴァイパーのセイスモハンマー→しゃがみ強Ⓚや、リュウのしゃがみ中Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚの後は、クイックスタンディングを取られないため一定のタイミングで起き上がりを攻められるのだ。

また、画面端の投げの後に強力な起き攻めを仕掛けられる春麗では、コンボが確定する状況で投げを選択してその後の期待値を上げることも珍しくない。

PICK UP ウルトラコンボの直当て

試合を引っくり返すほど威力の高いウルトラコンボだが、コンボに組み込めないものは一般的には弱いとされている。しかし最近では、このようなウルトラコンボを反撃として使ったり、無敵時間を生かした対空として使うなど、"直当て"を狙っているプレイヤーも多い。直当てはコンボ補正の影響を受けないのが魅力なので、技のスキをフレーム単位で検証し、ウルトラコンボ確定ポイントを探すというやり込みの方向性も考えてみよう。

開催タイトル戦況分析 闘劇'10

拳と拳の語らいを読み解いてみよう

稼働開始から1年半近くがたち、円熟期を迎えたといえる「鉄拳6BR」。ここでは本作未プレイの人向けに「鉄拳ってこんなゲームだよ」といった紹介をしていきたい。

Text：KEN

注目ポイント　意外と簡単？　攻めと守りの3すくみ

横移動や後ろダッシュを使った回避、いわゆる「スカし」の有効性が語られることが多い本作だが、それはあくまで本作の一側面であり本質ではない。以下に簡単な対戦の流れを解説しよう。

攻める側は中下、もしくは中段と投げの二択でガードを崩すのが目的となるが、そのためには接近しなければならない。攻められる側は右アッパーやハイキックといったヒット時にコンボが狙え、かつスキの少ない技を置いてけん制する。置き技に対してはスカして反撃を狙う、という3すくみが基本の読み合いとなる。

さらに、キャラごとのに苦手な横移動方向、リーチ差、二択のダメージ効率などといった要素が絡まって対戦が進行していく。スカし確定や投げ抜けの精度も重要だが、一撃のダメージが大きいため、よほどの反応速度を持つプレイヤーでもなければ、守っているだけでは勝ちにくいゲームと言える。

◀見切りにくく、ダメージの大きい二択が多いため、攻める側が有利だが、安易な接近は置き技の標的になりやすい。

置き技：強引な接近×

▶そのため「適度に攻めつつ、要所で相手の技を誘ってスカす」のが基本的な戦術となる。いわゆる「攻めるフリ」。

キャラ情勢　上位キャラクターは揺るがない？

驚異的性能のクイックフック（◁＋RP）を盾に圧倒的防御力を誇るスティーブは、稼働初期から安定して最強の座を保持。これといった欠点の無い万能選手ボブ、壁際の二択とほかに類を見ない火力をもつ大会最凶キャラ・ジュリア、お手軽高火力なジャック6あたりは使用人口も多く要注目。ボブに比べ1発の怖さはな無いが弱点の少ないニーナ、リー、ラースといったオールラウンダーがこれに続く形だ。ステージに左右されるものの基本性能が高いブライアンも忘れてはならない。接近戦最強といわれるロウは上位のプレイヤーに使用人口が少なく、大会での活躍があまり見られないのは気になるところだ。また、上位グループに挙げられることも多かったブルースは「要所での左横移動→しゃがみ」という対策が浸透してきたため、若干評価が落ちたが、まだまだ強い。

全体的にキャラ差は少ないので、上記以外のキャラによる下克上は十分に起こりうる。

中下どちらを食らっても壁コンボが入るジュリアの二択は脅威。壁無しでも闘える。

スカり硬直がジャブと同程度しかなくカウンターでコンボ始動のクイックフック。強力。

PICK UP　キャラ対策は最重要項目！

本作は登場キャラ数が総勢40と多く（※）、キャラ対策の重要性が非常に高い。家庭用版が発売されたことである程度学習しやすくはなったが、それでもレアキャラ使いの熟練者と対戦する機会が増えるわけではないので、大会で不測の事態に応えられるレベルの対策を取れるか否かはチーム力に直結する。特に最近ではアリサ、レイ、クマといった特殊なキャラが大会で活躍することが多く、対策は必須。ギャラリー視点でもこれらのキャラは要チェックだ。

また、総合的にシリーズで最もキャラ差が小さいと言われる本作だが、個々のキャラ相性で見ればかなりの差がつく場合がある。本作に限った話ではないが3on3という形式上、なるべく多くのキャラに有利が付くチームを構成することが勝利への近道なのは間違いない。

◀トリッキーな技をメインに独特のスタイルで闘うキャラを相手にする場合は……

▶「対策無し」＝「終了」となることもままある。敵を知り己を知らば百戦危うからず。

※……ランダムキャラのモクジンも含む。

PICK UP　国内のプレイヤー情勢は？

予選開催を目前にして、ボチボチとチームを決定したプレイヤーも出てきた国内。特に「福士」（ラース）、「オウジクス」（ブルース）、「ばくしー」（ブライアン）のおなじみ【敏感倶楽部】と「タケヤマ」（ボブ）、「茶柱」（リー）、【フォックスター】（スティーブ）の2チームが関東では頭一つ抜けた実力と言える。

また、関西最強の名をほしいままにする「ブリブリ丸」（ブライアン）がどのようなチーム編成をするかも要注目。

PICK UP　国外情勢～韓国以外も目が離せない？

先日開催された家庭用の世界大会には海外諸国の強豪たちも来日し、その実力を見せつけた。PS3、Xbox 360両部門で優勝をさらっていったおなじみの韓国はもちろん、独特の風貌で人気を博したドラグノフ使い「aris」、テクニカルなブライアン使い「MrNaps」といったプレイヤーの存在するアメリカのプレイヤーたちも十分、ダークホースになる可能性がある。決勝大会では出場各国のプレイスタイルを比較してみると面白そうだ。

※弊誌の鉄拳6世界大会関連記事は50ページから。
※鉄拳6世界大会の公式サイトでは、当日の対戦映像などが配信されているので参照してほしい
URL:http://championship.tekken-official.jp/

キャラ対策を詰めて勝利をもぎとれ!

頭一つ抜けて強いとされるバングとライチをどう退けるかが、予選突破のカギとなりそうな本作。対策はもちろん、2on2ならではのチーム編成についても考察してみよう。

Text：よるよる

注目ポイント　スピード感あふれる技の応酬!

『BBCS』の対戦で目を引くのは、何といっても華やかな連続技。"ドライブ"と呼ばれる各キャラ固有の能力を織り交ぜた連続技はバリエーション豊かで、ちょっとした読み合いから一気に勝負が動くことも多い。また、投げや中段攻撃からも連続技に持ち込めるため、「防御の固さ」もやり込みが現れる要素となっている。

ダウン状態にもやられ判定があり、攻撃をくらうと空中連続技に持ち込まれてしまうのも本作の特徴。追撃を回避するには各種復帰動作を取る必要があるため、動きの止まらない流れるような攻防が展開されるのだ。

各キャラが個性的な能力を持っている故に、勝つためには「相手キャラの能力を知る」ことも欠かせない。相手キャラを知らなかったばかりに対処が分からず負けてしまった、という事態を避けるため、プレイヤーたちは日々対戦を繰り広げているのだ。

▲さまざまな状況から連続技に持ち込めるのが本作のだいご味。故にトッププレイヤーたちは、リスクを極力抑えた立ち回りを重視している。

▼連続技をくらっている間や、ガード中でも油断は禁物。投げや中段でいわゆる"補正切り"をされてしまうと一気に体力を奪われてしまうぞ。

キャラ情勢　ライチ&バング、2強の時代

攻撃の発生とリーチに優れた立ちA、立ちBを軸にした地上戦に加え、強力な空中技と高い機動力を併せ持つバング。リーチの長い萬天棒による攻撃を生かした安定感ある立ち回りから、一度連続技が決まれば画面端のセットプレーに持ち込めるライチ。「強キャラ」としてプレイヤーたちの間で広く認知されているこの二人をいかに退けるかが、闘劇の見どころになってくるだろう。

アラクネやラムダ、ハザマ、カルルといった使用人口の少ない上位キャラクターたちは、変則的な動きで闘うスタイルのため、「対策」をしっかり立てていない相手には何をしているか理解される前に倒してしまう強さがあり、大会での爆発も大いにあり得る。また、バング、ライチを相手にした際に厳しい闘いを強いられるジン、ノエル、テイガー、レイチェル、ツバキは、職人系プレイヤーが予選までにどこまで対策や連係、連続技を煮詰められるかに期待したい。

バングとライチは連続技を決めた後の状況がいいため、相手の起き上がりを攻めやすい。

新キャラのツバキは、インストールゲージが無いと高い火力を出せないのが辛いところだ。

PICK UP　バングとライチの"キラー"に注目!

バング、ライチに対して闘えるキャラの筆頭として挙げられるのが、アラクネとハザマ。

アラクネは烙印時の爆発力の高さから、相性の不利を覆すことができ、ハザマは多くのキャラに対して五分以上の相性を発揮できる。両者共に、最近の研究で一気に連続技が発展しており、驚くようなダメージをたたき出す光景も珍しくなくなっているため、チーム戦では心強いキャラとなるだろう。

ラムダは性質上、自分のペースで相手の動きを封じられれば勝利する可能性が高いが、接近戦での切り返し手段に乏しいという弱点もある。ハクメンは1コマンドで出せる見返りの大きい当て身技"斬神"が、打撃戦を基本とする本作のゲーム性とマッチしており、バングやライチの持つ強力な通常技にも対抗することができるのが強みだ。

▲ウロボロスを使った奇襲が強力なハザマ。近距離技にも優秀な技がそろっているぞ。

▼ディストーションドライブを絡めた連続技の火力が高いため、逆転性が高い。

PICK UP　D攻撃の出始めキャンセルを応用する

通常技（タオカカ、バング、ハクメンのD攻撃は除く）の出始め2フレーム間は、必殺技やボタン同時押し系動作でキャンセル可能。前進する通常技をキャンセルして投げを出す、いわゆる"スライド投げ"に使われるシステムだが、テイガーはD攻撃の磁力効果を生かすことも可能。↓↘→＋D～AorBずらし押しで一瞬磁力効果を発揮しつつスレッジハンマーを出すことができ、D攻撃をバリアガードでキャンセルすれば磁力効果のみ得られる。

PICK UP　闘劇をめぐるプレイヤー情勢

闘劇'09覇者の「ふも」氏は、本作でもアラクネを使って多くの大会で結果を出しており、早い段階での予選突破も期待できる。「ふも」氏が拠点とする立川には、ラムダ使いの「にゃんにゃん」氏など、多くの有力プレイヤーが集まっているので、予選での一大勢力となりそうだ。また、『GGXX』シリーズの強豪プレイヤー「コイチ」氏は、ライチを使って本作に参戦。勝負強さに定評があるプレイヤーだけに、予選での動向が楽しみだ。

愛で埋められないキャラ差は無い!!

ARCANA HEART 3 アルカナハート3

© 2009 EXAMU Inc.

ゲームシステムの大幅な追加&変更により、新たな攻防が展開される本作。キャラごとの長所が今までのシリーズより研ぎ澄まされており、波に乗ればだれでも活躍できる激しい展開が特徴だ。

Text：ケンちゃん

注目ポイント　ホーミングの加速で立ち回りが劇的に変化

ホーミング移動を活用した自由度の高い空中戦が見どころの本シリーズだが、『3』ではこのホーミング移動にD追加入力の「加速」という要素が加わり、立ち回りの動きがさらに激化。加えてホーミング移動中にガードが可能となったため、前作より接近戦が多く展開されるのだ。

さらに、前作までのアルカナフォースというシステムが、エクステンドフォースに進化。このエクステンドフォースは地上攻撃の動作をキャンセルして発動でき、その場合は瞬時に行動可能となるため、ホーミングキャンセルとは違った連係が組み立てられる。また、エクステンドフォース中は動作が全体的にスピードアップする上、毒効果や体力吸収など選択アルカナ固有の特殊効果が発揮される。このシステムを発動した後の連係、連続技は、本作をプレイする上で見逃せないポイントだ。

加速を使った移動制御が攻防のカギを握る。離れた場所から一気に近付くことも可能なのだ。

本作のゲージは使用後一定時間で自動回復が始まる。回復を計算に入れた動きにも注目。

キャラ情勢　接近戦タイプか設置タイプか

いずれのキャラにもとがった個性が備わっており、型にはまればとてつもない爆発力を発揮するため、「全キャラ強い！」と評判の本作。その23キャラの中でも特に注目を集めているのが、新主人公のヴァイスと、はぁと、あかねといった接近戦を得意とするキャラたち。ホーミング移動の加速によって接近戦の機会が増えた上、いずれも連続技の破壊力が高くプレイヤーの間でも評価が高い。

それに対して、キャサリン、なずな、リーゼロッテといった、飛び道具や設置系の技を持つキャラも高い評価を受けている。3キャラとも画面に長時間停滞するタイプの必殺技を持っており、ホーミング移動の加速を利用した接近を防げるため、遠距離でも主導権を握ることが可能。また、遠距離で能動的にゲージを使えるため、自動的にゲージが回復するシステムにもマッチしている。

1ラウンド目はゲージが少ないため、キャラ自体の防御能力を生かすことが非常に大事だ。

今作ではキャラ単体の強さというより、キャラ同士の相性が闘劇のカギとなってきそうだ。

PICK UP　闘劇に向けた強豪プレイヤーの動き

予選大会を目前に控え、プレイヤーたちの動向も慌ただしくなってきた。まず、昨年の覇者に輝いた「かすみLOVE」&「殿（神このは12Pカラー）」は、今年もチームを結成するとのこと。闘劇'08で優勝を飾った「へんぼく」は、今年はエルザを使用。「マスター」と呼ばれる、東海地方の実力派ゼニア使いと参戦を予定している。『アルカナ2』公式大会覇者で、常に闘劇の注目プレイヤーとして挙げられる「キャメイ」は、相方が東海きっての強豪「白アラン」という磐石の態勢。両者共キャラを前作からあかね、ヴァイスにチェンジしており、キャラパワーの面でも弱点は無さそうだ。闘劇'07～'09と三大会連続で壇上まで勝ち残っている「たぬきち」は、闘劇'04『KOF2003』部門の覇者「うぉーず」とチームを結成。二人とも大会での強さに定評があり、今年も一波乱起こしそうな存在だ。先日開催された関西最強決定戦を無敗で制した「ふりーだ」は、数々のタイトルで実績を残す「ユメ」と参戦。彼ら以外にも各地方に強豪が存在しており、今年の闘劇はキャラ情勢と同じく混迷を極めそうだ。

このプレイヤーに注目!!

かすみLOVE
堅い立ち回りとキャラ対策に定評がある。北海道に在住しており、参加予選店舗が気になる。

ふりーだ
凶悪な組み合わせの「光」リーゼロッテを使いこなす。今現在、最強に最も近い男か!?

たぬきち
銀河系最強冴姫を自称する猛者。勝負強さは業界随一なので、今年も嵐を巻き起こすはず。

キャメイ
あかねにキャラ変えした関西を代表する強豪。闘劇では目立った活躍が見られないが……

PICK UP　雷、土使い必見!? フレーム お得情報

下表は、各種E攻撃のため状態からボタン放し～攻撃発生までの時間。雷の相殺後や土のガード後は、相手がほかの動作でキャンセルする際に1フレーム消化するため、実質的には発生－1フレームの価値がある。さらに土のガード後の場合、相手の次の動作はアルカナコンボor連打キャンセルとなり、連打キャンセルは可能なタイミングが遅いものがほとんどなので、数値以上に打ち勝ちやすくなっている。

立ち&しゃがみEのため状態からの発生

キャラ	発生	キャラ	発生
はぁと	5／7	キャサリン	8／10～13
冴姫	7／10	ゼニア	11／8
神依	8／7	ドロシー	23／17
このは	7／9	エルザ	6／12
舞織	5／5	クラリーチェ	7／8
美凰	4／7	アンジェリア	9／9
リリカ	13／4	あかね	3／5
リーゼロッテ	9／7	なずな	11／11
頼子	11／7	ヴァイス	7／9
きら	11／12	えこ	6／5
フィオナ	4／7	シャルラッハロート	7／11
ペトラ	7／8		

※「立ち／しゃがみ」の順に表記

●各プレイヤーから闘劇に向けて一言！ へんぼく「[illegible]」 かすみLOVE「今年もキャラ愛とやり込みで[illegible]」 ふりーだ「[illegible]」 キャメイ「闘劇では五年に一度咲く花があるといわれている。何だと思う？ ……俺だ！」 たぬきち「その闘劇？ っていうの？ [illegible]」

圧倒的なキャラ数！3キャラ選べる楽しさ！

第一回闘劇で『KOF2002』が開催タイトルに選ばれてから、はや7年。今年はリメイク作品の『KOF2002UM』で、進化した闘劇を楽しもう！

Text：極限堂

注目ポイント 『KOF2002UM』とはどんなゲーム？

本作はシリーズの中でも人気の高かった『KOF2002』のリメイク作品。オリジナル新キャラ「ネームレス」と『KOF2002』で登場するキャラに加え、ネスツ編を彩った強者たちや追加キャラ、裏キャラ含めた総勢58名ものキャラクターが登場する。

『KOF』シリーズの持つスピード感あふれるゲーム展開に加え、「MAX発動」と呼ばれる必殺技から必殺技につなげられるシステムにより、高威力の連続技が存在するのでワンチャンスで戦況が大きく変わるスリリングな戦いが繰り広げられる。この「MAX発動」を絡めた一撃狙いが主力となるキャラも多く、どのように連続技をヒットさせていくのかという部分はかなり見ごたえがある。

残り体力が少なくなったときに使用可能となる「MAX2」がリメイクを期に大幅パワーアップしており、最後まで逆転の可能性を秘めているぞ。

大勢の魅力的なキャラクターからチームを作れるのも、『KOF』の楽しみの一つ。

「MAX発動」を使った連続技は、決めれば気分そう快。威力の高いものが多く実用的だ。

キャラ情勢 最新のキャラ情勢

現状ではK'がほかの強キャラに若干の差を付けつつある状態だ。ほぼ同等の位置に香澄とネームレスが居るが、K'はキャラの伸びしろがまだまだある印象なのに対し、逆に香澄は自身のレベルアップ速度を相手側の香澄対策に上回られている感じ。以前のような猛威を振るう機会は、抑えられてきた。

最近ではクーラが苦手キャラの少なさや、リスクを犯さない冷たい立ち回りで評価が上昇。K'＋香澄＋（ネームレス or クーラ）が、現在の最強チームであろうとの呼び声も多い。海外ではクーラの使用率が日本以上に高いので、闘劇ではクーラと闘えるキャラや対策がカギになるのではないか？ と予想している。

その下の準・強キャラになると強さは団子状態になるが、K'と香澄に対して闘いやすく、お手軽に扱いやすいキングの使用率が特に高い。

K'と香澄を組ませたバランスのよさは、ご飯と味噌汁に匹敵するものがある!!

準強キャラの中でほかに目立つキャラは、紅丸、ユリ、アンディ、包、裏ロバートなど。

PICK UP このプレイヤーに注目！

プレイヤーの間で特に評価が高いのは、「M'」と「キャップ」である。「M'」は強キャラを一通り使いこなし、相手のチーム構成によって使い分けるソムリエ的プレイヤーだ。逆に「キャップ」はK'、ネームレス、クリス（裏含む）でほぼ固定している。この二人の強豪が、現状では優勝候補筆頭とされている。

そして『KOF』シリーズで忘れてはいけないのが海外選手だ。今年は海外枠がこれまで以上に増えるということで、さらなる厳しい闘いとなることは必至だ。

これまでに『KOF』シリーズは闘劇に6回選ばれているが、実に4回も海外選手が決勝戦に残っている（そのうち1回は海外選手が優勝）。注目選手は日本国内だけではなく、世界の各国からやって来るぞ！

「キャップ」は特に独特な動きをするクリスに定評があるので必見だ。

中国の全国大会ではアンヘルの使い手が優勝。一体どんな動きをするのか!?

PICK UP これが親子の力なのか!?

香澄は体力が少なくなると、父・藤堂竜白を召還して攻撃するMAX2が使用できる。

この技は威力の高さもさることながら、通常では追撃が不可能な吹き飛び中にもヒットするのが最大の特徴だ。竜巻槍打→追撃の強攻撃を当て後や、空中の相手に近距離立ちCを当てた後、対空や暴れで活躍する白山桃をヒットさせた後にも入るので、瀕死になった香澄が鬼神のごとく襲い掛かるという、大変な光景がよく見られるぞ。

PICK UP ネームレスの危険なしゃがみB

ネームレスはゲージが4本ある状態でしゃがみBをヒットさせれば、MAX発動を駆使した連続技で10割に近い体力を奪える危険な奴だ。これがジャンプCからつながれば、もう相手が起き上がることはない。

しゃがみBの対となる選択肢として、小ジャンプAが中段攻撃として機能するので、相手からすればたまったものではない。

どんなに劣勢でも、ゲージさえあればしゃがみBから勝てるロマンあふれるキャラだ。

バージョンアップで結末は予測不能に……!?

今年も闘劇タイトルに選ばれ、ホッと一安心といった感の、「バーチャファイター5 R」。この先に控える新バージョンが、果たして決勝大会にどう影響するのだろうか?

（Text：矢永）

注目ポイント 攻めの強いゲーム性

中段攻撃と投げによる二択でガードを崩すことが戦術の中心。これに対して防御側は中段攻撃には立ちガードor避け、投げには暴れで対応することが基本。これに「屈伸」や「避け投げ抜け」などの防御テクニックをうまく加えて凌ぐという攻守の駆け引きは、シリーズを通しての伝統をしっかりと受け継いでいる。

現行バージョンの大きな特徴としては、避けの弱体化による打撃技のリスクが低下したことや、各種構えや壁を絡めたn択が強力なキャラが増えたことなどが挙がる。オフェンス側の優位が過去のシリーズ以上に高いので、先に手を出すオフェンス重視の戦術が現在の主流だ。

中でも注目したいのが、壁を絡めた攻め。見切るのが困難な上に、ワンコンボで4～6割程度の体力を奪えるため、壁攻めのうまさが上級者の必須項目的な存在になっている。

打撃技の追尾性能が高いために、連係の始動技を避けても手が出しづらい。

壁が斜め～平行時は特に凶悪。場合によってはニーキック始動で6割強のダメージに。

キャラ情勢 中間層の厚い優良キャラバランス

現状でほとんどのプレイヤーに上位キャラとして認識されているのはウルフ、鷹嵐、アキラ、ベネッサ、レイ、ブレイズ。6キャラとも投げと打撃のどちらも高威力なので単純な二択が強く、さらに通常戦術での崩し能力まで高いと手に負えないほどのオフェンス力を誇る。特に大会で猛威を振るっているのが鷹嵐、ベネッサ、レイ、ブレイズの特殊キャラたち。強い上にキャラ対策が非常に難しいため、対戦経験の少ないプレイヤーに取ってはイヤな存在だ。

これ以外のキャラにはそれほど大きな差は無く、ほぼ横一線。強いていうならジャン、ラウ、パイ、リオン辺りが若干強く、シュン、ブラッドの2キャラが若干厳しいか。

なお、下位キャラが弱いわけではなく、上位キャラが抜けて強いというバランスなので、ほかのゲームほどの大きなキャラ差は存在しない。

ダメージに結び付くガード崩しを持つキャラは、オフェンス面でかなり優遇されている。

上位キャラは総じて攻めの押し付けが強く、防御スキルが高いプレイヤーすら容易に崩す。

PICK UP 新バージョンでどう変わる?

上の二つは現行バージョンでの話だが、先月のAOUショーにて新シリーズ『Virtua Fighter5 Final Showdown』が正式に発表された。稼動開始の詳しい時期はまだ分かっていないが、従来の新シリーズの稼動時期を考慮すると予選の途中～本戦前辺りに稼動しそうな気配。そうなるとキャラバランスが大きく変化するほか、新規or復帰組の参入など例年以上の混戦が予想される。また、以前に開発の片桐氏のコラムで「システム面での大きな変化」を匂わすコメントがあったため、場合によってはプレイヤーの勢力図を大きく塗り替える可能性があるかも!?

いずれにしても、新バージョンが闘劇に与える影響は大きいと思われるので、新情報を見逃さないようにしておきたい。

バージョンアップによって、現状の弱キャラは大幅強化が見込めるかも!?

キャラ対策の再構築が本戦でのカギを握る。中でも特殊キャラは要チェック!!

PICK UP 注目の強豪はどうなっている!?

先のニュートン杯優勝の大山勢からは「かまあげ」（アキラ）、「ゼットマン」（レイ）、「愚地ぼっぽ」（ジャッキー）。準優勝の池袋勢から「虎龍」（ラウ）、「ふ～ど」（リオン）、「パイダーマン」（ジャン）の強力な2チームが決まった模様。

決定ではないが、「ちび太」（リオン）、「瀬琉豪」（アキラ）、「こえど」（ジャン）という超豪華チームの情報あり。昨年の覇者「ゴージャス」（アイリーン）、「ジョセフ」（アキラ）、「祐天寺」（ラウ）は、まだチーム未定とのこと。

PICK UP 流行テクニックをチェック!!

過去のシリーズから存在していたが、ここ最近で重要度が増したテクニックが「遅らせ受け身」。文字通り受け身を取るタイミングを遅らせること。本作では受け身に打撃技を重ねやすいので、これを狙う相手は多いが、遅く受け身することによって、通常のタイミングに合わせた打撃技を空振りさせることができるのだ。うまく空振りさせれば、コンボ始動技での反撃を狙うことも可能。通常の受け身と使い分けていくことがポイントだ。

まだ伸びている！ 必見の超絶連続技!!

本作の見どころを紹介するとともに、本作のやり込みポイントの一つである連続技にスポットを当てた。闘劇予選開始までに今一度自分のキャラクターを見直してみよう。

Text：よるよる&委員長

コンボの文中C→はキャンセル、J→はジャンプキャンセル、F→はフォースロマンキャンセルでのつなぎを意味します。

注目ポイント 超スピード、超火力の世界

本作のキャラクターは皆、強烈なガードの揺さぶりを持っており、連続技が煮詰められてきた現在では、一度ペースを握るとそのまま勝負がついてしまうことも珍しくない。見切られづらい中段と下段を振り分けた華麗な連係攻撃が本作の分かりやすい見どころになるはずだ。

連係の起点を作り出した側が大幅に有利というゲーム性になっているため、安定した勝利をつかむためには、リスクを抑えた立ち回りが要求される。攻めの布石となるけん制行動の使い方や、相手の技のスキへの確定反撃などの攻め手はもちろん、空中投げや、部分無敵のある通常技での対空、直前ガード、バックステップなどの防御行動の使いどころにも注目したい。一瞬の攻守の入れ替わりから圧倒的リードを逆転できることも大いにありうるので、緊張感あふれる試合展開から目が離せない。

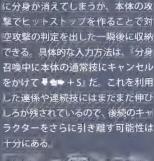
フォースロマンキャンセルを使った連係や連続技は強力そのもの。守る側の腕が試される。

密度の高い連係にも割り込めるスラッシュバックはリスクは高いが狙えるポイントも多い。

キャラ情勢 底知れぬ最強キャラ、エディ

本作の最強キャラクターとして広く知られるエディの連係は非常に強力で、分身攻撃に触れられてそのままK.O.という流れも珍しくない。"即死"という領域に達して煮詰まったかに見えるエディ連係だが、分身の対空攻撃を収納でキャンセルするというテクニックを活用するというやり込みの方向性がまだ残されている。

エディ対空攻撃(発生9フレーム)時にエディを収納(7フレームで発動)すると、通常は攻撃判定が発生せずに分身が消えてしまうが、本体の攻撃でヒットストップを作ることで対空攻撃の判定を出した一瞬後に収納できる。具体的な入力方法は、『分身召喚中に本体の通常技にキャンセルをかけて↓↙→＋S』だ。これを利用した連係や連続技にはまだまだ伸びしろが残されているので、後続のキャラクターをさらに引き離す可能性は十分にある。

対空攻撃のキャンセルを使えば召喚ゲージを節約できる。端での連続技に組み込めば……。

ガード不能の連係をループさせられる。無敵技を持たないキャラクターは脱出困難だ。

PICK UP 連続技の合理的な形にこだわる

現状使われている本作の連続技は、ダメージと起き攻めが優先されているケースがほとんど。しかし、この二つの要素以外にも、自分と相手のテンションゲージ増加量、相手のバーストゲージ増加量を考慮すれば、逆転される可能性を少しでも減らすことができる。連続技を威力の高い技だけで組み立てるのは必ずしも正解とは言えない。自分のキャラクターが連続技のどこに高威力な技を持ってくるかを考えれば、意外なやり込みの方向性が見えるかもしれない。

今回の記事では、こうした観点からソルとミリアの連続技を提案する。従来の連続技と比較しやすいように、各種ゲージの増加量について数値化しているので、難度と相談して実戦投入するかどうかを判断してほしい。

バースト増加量も重視すべき項目。連続技に使っている技を見直してみよう。

ミリアが画面端でプリティメイズを重ねられる状況は多い。積極的に狙おう。

★注目のマニアック連続技集★

キャラ	連続技		
ソル	しゃがみD（カウンターヒット）C→ガンフレイムF→バンディットブリンガー（画面端に相手到達）→(ダッシュ)ガンフレイム→しゃがみHS J→ジャンプD C→（遅めに）サイドワインダー→（着地後）空中バックダッシュサイドワインダー→（着地後地上ダッシュ）空中バンディットリボルバー→立ちK C→バンディットリボルバー	ダ	258
		TG	24.5%/31.5%
		BG	3638.48
		気	37.359

補正の無い技から連続技を始動した場合は、なるべく補正の無い状態を維持するように技を選びたい。空中バンディットリボルバーの部分は低空で繰り出せば連続技になるが、この部分はテンションゲージ回収用のパーツなので、相手のバースト増加量を抑えたい場合は省いてしまおう。なお、この連続技はブリジットなどの軽量級には成立しないが、ジャンプDを省いたり、ジャンプDをジャンプHSに変えることですべてのキャラクターに対応できる。

キャラ	連続技		
ミリア	画面端起き攻めプリティメイズ→バッドムーン（orしゃがみKなどの下段）の二択攻撃ヒット時バックステップしゃがみHS J→空中ダッシュジャンプHS C→空中ダッシュジャンプHS→（着地後）しゃがみHS J→低空HSサイレントフォース→（ジャンプの降り際に）ジャンプHS→（着地後針を回収）しゃがみHS J→空中ダッシュジャンプD C→空中ダッシュジャンプD C→Sサイレントフォース→（着地後）→＋HS	ダ	163
		TG	12.5%/23%
		BG	3621.72
		気	26.058

画面端の起き攻めのプリティメイズからの中段、下段二択によるガード崩しに成功した場合に、バックダッシュしゃがみHSが間に合う状況であれば上記の連続技を狙うことができる。この連続技は、ダメージを取りつつ、相手のテンションゲージ増加量を23パーセント程度に抑えられるという利点がある。さらに、自らも12.5パーセントのゲージを回収できるため、ゲージが少しでもある状態でこのコンボを決めれば、再びプリティメイズを重ねられるのだ。

※表中のダはダメージ、TGは / の前が自分の、後ろが相手のテンションゲージ増加量
BGはバーストゲージ増加量（最大値は15000）、気は気絶値（キャラにより50～80までたまると気絶）を表す。

王者の風格! 今年はどんな伝説が!?

稼動から10年。幾多の伝説的な試合を生み出しながらも、今なお本作では激闘が続いている。円熟期の近況、キャラクター情勢、テクニックをピックアップ。

Text:ラオウ

注目ポイント　ブロッキングを制する者が勝利する!

本作の代名詞、ブロッキング。レバー前方向or真下入力の2種類の操作で、上段や下段の対応した攻撃をさばく動作。ブロッキング後は大きく有利になるので、大抵の場合は連続技を決められる。

そんな強力なブロッキングに対して有効なのが投げ技。投げ技は、基本的には打撃に発生差で勝てる。接近戦で強い投げ技に対しては、ジャンプ、バックダッシュなどの移動が有効だ。場合によっては投げ空振りのスキに反撃もできる。投げ回避には打撃を重ねることでリターンが取れるが、ブロッキングされるリスクを考慮する必要がある。

本作では、ワンパターンに発生の早い技をこすってもブロッキングの的になるだけ。

このように、対戦中のあらゆる場面で付いて回るブロッキング。フレーム的に有利といえど、安直な手出しは身を滅ぼす。いかにブロッキングのスキマを突いて攻撃できるかは、本作永遠のテーマだ。

起死回生のブロッキング成功から連続技~続く起き攻めでK.O.!と いうのは、本作のだいご味であり、よくある光景。稼動当初から数年は、スリリングな攻防に賛否両論があった。しかし、現在でも対戦ツールとして受け入れられていることから鑑みるに、そこに賛否を超えた中毒性があるのは明らかなことだろう。

キャラ情勢　春麗&ユン、Aランクの混戦!

ある程度の格付けは固まりつつあるが、それでも一発勝負なら……というのが、本作でのキャラ相性。

Sランクに君臨するのは、春麗とユン。春麗は強力なスライド投げで、間合い外から二択を仕掛けられる。ユンは、ブロッキングなどお構いなしの幻影陣の突破力と機動力で、相手に触れさせず勝つことも。どちらのキャラも、戦略上でブロッキングを無効化する戦術を取れるのが、他キャラと一線を画す強み。

Aランクには、安定感抜群のケン、一発が大きいまこと。ゲージの有無を問わず、一気に勝負を決められる豪鬼。堅い守りと鋭い二択からのコンボが両立したダッドリー、機動力とラッシュ力と崩しに長けるヤンが挙がる。いずれもブロッキングを有効活用しつつ、リスクを与えられる強さを持つ。

また、スーパーアーツが高性能のリュウ(SA3:電刃波動拳)、圧倒的体力を持つヒューゴーは、上位プレイヤーからの評価が高い。

総じて、1回のブロッキング成功から勝ちパターンが直結しているキャラは、大会での活躍が期待される。ケンをはじめとする対応、万能キャラには、全体的スキルが向上している今だからこそ注目したい。

あまりにも長い立ち中Ⓚ移動投げに加えて、しゃがみ中Ⓚのヒット確認SA。強力だ。

PICK UP　テクニック1:しゃがみ対空ブロッキング

全キャラクター共通の対空行動として認知されつつあるのが、しゃがみ対空ブロッキングだ。

相手の跳び込みをしゃがみ状態で引き付け、上段ブロッキングを入力。このとき、ニュートラルと前方向入力のタイムラグが少ないほどいい。

上段ブロッキング入力後は、一瞬だけ上要素にレバーを入れると、技を出さずに着地された場合(着地投げの攻防時)にジャンプできるので、比較的安全な仕切り直しになる。

PICK UP　テクニック2:ブロッキングジャンプ

自分の起き上がり時に活躍するテクニックで、打撃に対する逆二択と投げ回避の併せ技。

上段か下段のブロッキングを入力、ちょこんと上要素へレバー入力。ブロッキング時はジャンプしないのでそのまま反撃。投げがきていた場合はジャンプで逃げられる。起き上がり時などは、ブロッキング入力後、投げ無敵が切れる5フレーム目辺りで上入力できるとグッド。このテクニックは、まことの疾風後の被二択時にも使えるぞ。

PICK UP　テクニック3:ジャンプグラップ

前記の二つより、さらに渋いテクニック。投げ無敵の後までガードを固めた後、ジャンプで逃げる。ジャンプ予備動作中に投げ抜けを入力するとジャンプ攻撃が出ず、ずれた投げが成立しても抜けることができる。

重ね打撃にはもちろん、ずらし打撃にも耐性があるので、コマンド投げ重ね以外には手堅い選択肢となる。しかし、投げ抜けに成立しても気付いてもらいにくく、下タメ技の暴発にも注意が必要と、あまり報われない。

PICK UP　有力プレイヤーの動向は!?

闘劇'09優勝の「ももち」(まこと)、「ボス」(ユン)、「力丸」(春麗)は同チームで連覇を狙うとのこと。また「ヌキ」(春麗)は東海の「こくじん」(ダッドリー)、関西の「ハイタニ」(まこと)とチーム結成とのウワサ。当日予選から会場を釘付けにした「クロダ」(Q)は、今年も「MOV」(春麗)とチームを組み、新たに後一人を迎えて出るらしいとの情報を、本誌が独自に入手した。

今年はさらなる美しさを放つ、真の闘いが見られそうだ!

Here we go! Let's party!

個性豊かなキャラクターと、野心的なシステムを備えた『戦国BASARA X』が今年の闘劇に降臨! ここでは、本作の見どころを簡単に紹介しておこう。

注目ポイント 天下は一人にして治まらず!

本作は、ほぼすべてのキャラクターにおいて、一回決まれば勝敗が決するような長大なコンボが存在するため、コンボゲーと評されることも多いが、実際の状況をかんがみるに、その表現は間違ってはいないものの、正確であるとも言い切れない。

本作を闘い抜く上で、最も重要なシステムとして挙げられるのが、時間経過でたまるゲージを消費して使用する援軍。攻撃のフォローや連係などに使える援軍アタックや、相手のコンボをカットできる援軍カウンターの存在は非常に強力で、これらをどう使うかが対戦の重要ポイントとになってくる。コンボ、立ち回り、防御のすべての要素に密接に関わってくるため、自分だけ援軍が使えない状況=圧倒的不利なのだ。

そのため、使用後に援軍ゲージが大幅に減少する援軍カウンターは、コンボの強力な本作においては強力ながらも、使いどころによっては、のちのち自分の首を締めかねない、という扱いが難しい存在でもある。

本作を未プレイの方が観戦する際には、各キャラの華麗なコンボのみならず、各プレイヤーの援軍ゲージの状況や、援軍行動の使いどころに注意するとより一層深く楽しむことができるだろう。

強力な防御手段ではあるものの、使いどころが難しい援軍カウンター。焦って使うと損をする。

キャラ情勢 天下布武に最も近きHEROは!?

現在、本作に登場するキャラの中で、巷において群を抜いて高い評価を受けているのが元就。本作において、援軍システムが重要な要素となることは前項でも述べたが、元就は時間経過による援軍ゲージの増加スピードが他のキャラに比べて高く、援軍行動にかかるゲージの消費量が少ないため、援軍を盾にした立ち回りが強力。ガード不能の飛び道具である先の手「発」一起爆を組み合わせた連係はどこからでも狙えるため、非常に強い。ほぼ全キャラに対して有利に闘えると思われ、今年の闘劇でも活躍が期待されている。

それに次ぐキャラクターとしてよく挙げられるのが、ジャンプ攻撃、接近戦の強さに定評のある幸村。また、信長や忠勝を推す向きもあるが、一部の能力に特化した性能であるため、キャラ相性が強く出てしまうのがネックになっている模様。

元就は兵士を大量に出現させることが可能。「一将功成って万骨枯る」とはこのことか。

現状、ほかのキャラに比べて苦しいのが政宗。職人プレイヤーの活躍に期待したいが……。

PICK UP 援軍が消失? 特殊な読み合いになる状況

上の項で援軍について述べたので、ここでは忠勝の援軍使用時に起こる変わった現象を紹介。

背景に居る家康が忍者に捕まった瞬間に、忠勝が援軍行動を取ると、援軍行動を使用できるにもかかわらず、家康が忍画面外へ連れ出されてしまう。しかし、グラフィック上では家康が画面内に存在しない状況下でも、忠勝は援軍行動をすることができる。家康のグラフィックだけが消失し、判定のみ残った状態になるのだ。

しかし、この状態で忠勝が援軍行動を使用し、援軍の判定に相手キャラの攻撃が当たった場合、今度は判定も消失し、忠勝側は一切の援軍行動を取ることができなくなってしまう。

このため、忠勝は家康が忍者に捕まり始めると、援軍行動を使いにくくなってしまう。そのタイミングで強烈なコンボをくらってしまった場合、忠勝側としては非常に悩ましい思いをすることになる。

ちなみに、家康がグラフィックのみ消失しているのか、それとも判定も消失しているのかを判断できるのは、当の忠勝側のプレイヤーのみ。相手プレイヤーは判定の存在の有無を確認することができない。

そこで忠勝側は「家康が完全消失しているにもかかわらず、素知らぬふりで、あたかも判定だけは残っているかのようなふりをしながら闘う」という道を選択することもできるのだ。

PICK UP 良好な対戦環境を獲得せよ!

本作を取り巻く現状として、コアユーザーの多くが、特定の店舗に集中しているというものがある。そのため初心者・中級者が対戦数をこなしたいと考えても、なかなかレベルの高い相手に巡り合えない、ということが起こりやすい。本作を勝ち抜くためには、マニアックなシステム知識やキャラ対策の知識、経験を有することが必要。対戦相手が居ないことには上達が難しい。そこで、本項では『戦国BASARA X』の聖地と呼ばれる店舗の一部を紹介しようと思う。

なお、プレイヤー諸氏には、これら既存の聖地に足を運ぶだけではなく、そこで得た知識などを活用して、自らの身の回りで良質な対戦環境を新たに作り出すようなアクションも期待したい。ハイレベルな対戦環境が無いなら、作ってしまえばいいのだ。今存在する聖地も、最初からハイレベルな対戦が行われていたわけではないのだから。

< 有力店舗(北から順)>

●GAME41(北海道)
●スーパービンゴ郡山店(福島)
●高田馬場ゲーセン・ミカドinオアシスプラザ(東京)
●ゲームセンターモーゼ(東京)
●GAME NEWTON大山店(東京)
●大須ゲームスカイ(愛知)

以上の店舗では定期的に有志による対戦会や、店舗主催のイベントが開催されており、闘劇予選店舗でもある。予選はもとより、腕試しとして足を運んでみるのもいいだろう。

元祖・対戦格闘 長年のやり込みを見よ!!

通算3回目の闘劇タイトル選出となった本作。ルールは第一回と同じ3on3となった。一発の重みがある本作ならではの、緊張感あふれる闘いを存分に味わって欲しい!

Text:ジャイダル

注目ポイント ゲームシステムと攻防

説明不要の元祖2D対戦格闘だが、見どころは多い。まずは、シンプルなゲーム性ゆえの、一発一発の重要性。ケズリ一つ取っても、丁寧に動かなければならず、1ドット勝負も珍しくない。長寿ゆえの、洗礼された動きは必見。人間の限界ギリギリまで突き詰めた攻略は、一分のスキも無い。それゆえ、1ミスから即死もあり得る。最後まで、集中力を途切れさせない者のみが栄冠を勝ち取れる。

キャラ情勢 チームに1体、ダルシム&バルログ

キャラ情勢に目を移すと、さすがに今までと変わらないが、3on3になったことで、戦略に幅が出てきた。

まず押さえたいのが、やはりダルシム。熟練者が使うと詰む組み合わせが多く、厳しいキャラが少ない。その分、仕事が多くなり負担は大きそうだ。次にバルログも人気が高い。起き攻めの分からん殺しは、上級者でも苦しむ。受けに回っても、豊富な脱出技があり的を絞らせない。

続いて圧倒的な破壊力を持つバイソン。守りに難があるが、継続して攻められるため一気に3タテもある。

難しいのがバランス型の春麗。全キャラにまんべんなく闘えるが、その分安定性はプレイヤーに依存。リュウ、ディージェイ、ガイル辺りは、苦手キャラは居るが平均的に強い。本田は超特化型。キャラの有利不利が激しいが、チーム戦では期待か?

ベガ、フェイロン、ケン、ブランカは一発があり大会向けともいえる。守りに回るともろく、長期戦に不利?

キャミィは、厳しい組み合わせも多いが、上位キャラといい勝負ができる珍しいタイプ。ザンギエフ、Tホークは見えない何かを力にできるキャラ。特にホークを嫌がるプレイヤーは多いだろう。難しいのはサガット。Sキャラになったとたん、上位キャラに食い込む極端な性能だ。Xキャラだと、ジリ貧になる可能性が高い

この時点で、即死まであるリュウ。しかし、強気の波動拳も絶対に必要だ。

一家に一台ダルシム、バルログ。それぞれ弱点はあるが、チーム戦での重要度は高い。

近年めきめきと再評価されたディージェイ。対して、活躍が少なくなっているガイル。明暗は?

ゲームに「魅せ」を添える一回転投げ。特にTホークの爆発力は必見。画面端での脱出は困難。

PICK UP 予選を突破するのはこのチームだ!

まずは、関東だが優勝候補筆頭の呼び声も高い、「タマ」(Xバイソン)&「ノグチ」(Xバルログ)&「博士」(Xダルシム)。闘劇'08では全員壇上に上がっており、悲願の優勝を目指す。続いて、対抗が「ムテガイル」(Xガイル)、「志木」(Xバイソン)、「ヌキ」(X春麗)。'08準優勝コンビが新しく選んだのは、複数回の闘劇優勝経験がある武神「ヌキ」だった。

前回大活躍だった、バイソン、春麗。今回も、有力チームに多い。

3番手も強力だ。「ユウベガ」(Xベガ)、「クラハシ」(Xリュウ)、「ジャイダル」(Xダルシム)。闘劇に愛された男「クラハシ」が、二人を優勝に導けるのか?

関西の最有力チームは、闘劇'08を制覇した「オトチュン」(X春麗)チーム。パートナーには「兄ケン」(Xケン)、「シューティングD」(Xリュウ)を選択した。対抗チームは、「つ〜じ〜」(Xバイソン)、「いんろ〜」(S春麗)、「だんじりダルシム」(Xダルシム)。紅一点の「いんろ〜」は、第一回以来の本戦参戦になりそう。

中部も激戦区。最有力は、「フタチャン」(Xリュウ)&「MAO」(Xバルログ)&「イトー」(Xディージェイ)。近年のやり込みでトップにのし上がった若手チームといえる。続くは、もう一人の闘劇'08チャンピオン「ARG」(Xバルログ)率いる「ザ☆スーパースター」(Xバイソン)「プリンス」(X春麗)というチーム。「オトチュン」と真の決着を付けるため、別々のチームになったようだ。ここに、北陸の「ロク」(X本田)、「HAS」(Xフェイロン)、「店長」(Xリュウ)が絡んできそうだ。

そのほかの注目は四国だ! 先の地域対抗戦で活躍した「ネロ」(Xブランカ)&「やぶ」(Xキャミィ)のフレッシュコンビに、長瀬の重鎮「くすモンド」(X本田)を加えた新旧混成チームが名乗りを上げそう。

また、北海道や九州でも予選が開催されるので、新たなスタープレイヤーの誕生に期待したい。

PICK UP 最新大会リポート

各キャラの代表を選出した17対17地域対抗戦が春日井ファイブオーで開催された。簡単に結果をお伝えしよう。まず先手を取ったのは関西。二人抜きを許し嫌なムードの中、早い段階で「シューティングD」(Xリュウ)投入、期待に応え5連勝で大幅リード。なんとか「HAS」(Xフェイロン)で止めるが、すぐさま取り返される。ここで中部は「oh!!」(Xディージェイ)登場。3連勝で流れを取り戻す。その後は一進一退。関西わずかなリードで後半戦に。

流れを断ち切ったのは中部14人目「イトー」(Xディージェイ)。相手大将格「オトチュン」(X春麗)含む四人抜きで、一気に中部優勢に。この悪い動きを止めたのは「くすモンド」(X本田)。最後は関西大将「つ〜じ〜」(Xバイソン)が3タテ。おいしいところを持っていった。

各種イベント映像にSNKファン必見の映像も!

付録DVDコンテンツ解説

ネオジオ20周年を記念した名・珍場面集をはじめ、『KOF SKY STAGE』『KOF2002UM』『ダライアス外伝』とイベント映像を多数収録。普段は見られない映像をたんのうしてほしい。

20周年記念突発企画! ネオジオ名・珍場面77連発!!

ネオジオ20周年を記念し、懐かしの名作からA級連続技や怪現象、ネタ映像を大特集。その数、何と77個! 「あったあった!」、「へぇ〜」、「(苦笑)」などと楽しんでいただければ幸いだ。

なお、今回の映像はすべてPS2版の『NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX(上下巻)』に収録されている各ソフトと、『THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT』、『ADK魂』にて収録したもの。つまり、これらのソフトですべて再現可能なのだ。興味があったら試してみてほしい。

以下、映像だけでは分かりにくいものを補足していくので、映像を見る際の参考にしてほしい。

1 しゃがみパンチ→飛翔拳と素早く繰り出すと、弾の発生が早くなる。1発目の通常版と比べてみよう。
6 対オーバースウェー攻撃をフェイント技でキャンセルし、ライン飛ばし効果のある➡+Dへ。
7 相手が空中振り向きをすると、なぜかダウン状態への追い打ち攻撃を出すことが可能に。
8 近距離で当て身技の空振りに必殺技を合わせると、なぜかリバーサル表示が発生。
9 ダウンしない吹っ飛びの後、やられ側のリバーサル必殺技をつぶすとヒット数が継続される。
10 挑発が出る間合いで➡+Bを入力すると、何も技は出ないもののなぜか一瞬だけ無敵に。ボタンを連打すれば飛び道具を抜けることも可能。
11 マリーの超必殺技や潜在能力は、飛び道具中の相手に決めるとその飛び道具が消えない。ダックのダックダンスは飛び道具ではないものの……。
13 蛇使いキャンセルを使った強力連続技。「先行入力で通常技を出すと、そこからコンビネーションを出せなくなる」というシステムがある上、そのほかの操作も非常に難しいため、難度は相当なもの。
14 画面内にまきびしがある状態で憑依弾や鬼門陣を出すと、モーションが途中で中断される。鬼門陣後は、キャラ限定で雷神愚などの空中追撃対応技が決まる上、さらにアンディ、双角には通常技でも追撃でき、着地を狙うと地上連続技が決まる。
15 CPUのクラウザー限定で、画面端で双角の野猿狩りやアンディの爆震を決めた後、自キャラが攻撃を出すとなぜか壁にダメージが入る。これで壁を壊しても気絶しないが、その後一発でも攻撃を決めると気絶する。なお、投げ技は決めても気絶せず、この現象で壁を壊した後に投げだけでクラウザーを倒すと、次のギース(特定条件で出現)まで「攻撃を当てると気絶する」状態が持続する。
16 17 18 ボブのローリングタートルは高さを調整して最初と最後を、リックのヘリオンは高さと距離を調整して2段目の終わり際を当てる。双角は遠距離立ちB・Cを遅めにキャンセルして間合いを調整し、邪棍舞〜降破から遠距離立ちBへ。
21 キャンセルで「出せない必殺技」を入力すると通常技に化けることを利用し、立ち強斬りを連発。
23 画面端で強ニツ角羅刀をガードさせると相手にめり込むように着地、弱八相発破で間合いが離れなくなる。この後、しゃがみ中斬りなどで追撃可能。
24 ガルフォード、十兵衛、アースクェイクの3キャラは、立ちガード状態からレバーをニュートラルに戻すと、一瞬だけ無敵になる。
28 天草が降魔招来破を撃った後に武器飛ばし技をくらうと、武器が吹っ飛ばず手元に戻ってくる。
31 背後から飛び道具などをくらうと垂直に吹っ飛ぶのだが、破沙羅のみその状態にやられ判定が残っているため、さまざまな追撃可能。
34 『月華2』は1回の連続技で体力ゲージの約60%しか減らせないが(それ以降はダメージが一切入らない)、気絶したところへの追撃はその限りではない。
35 李、斬鉄は、ジャンプ攻撃後にAC同時押しを入力するとなぜかジャンプAが発生。さらにタイミングよく連発すれば、空中で無敵に出し続けられる。
36 相手の背後から小次郎の無明剣・贊を決めると、追撃が空振りして相手が長時間よろけ状態に。
39 立ち状態の相手限定のA級連続技。
41 ジョニーがレバー後ろ投げで相手を右端に投げると、地球を一周して(?)反対側から飛んでくる。
42 画面端限定のA級連続技。
43 しゃがんだ大型キャラ限定のA級連続技。なお、「しゃがんだ呂布」は非常に連続技が決まりやすいことで一部では有名(?)。
46 コンビネーション中に武器を取り出し、武器収納でキャンセルして前進〜同コンビネーションへ。
48 地雷震で待機中のキャラを転ばせると、オメガ・ルガールの衣装が……。
49 しゃがみB後はABCを同時に一瞬押すことで、パワーためでキャンセルしつつ近距離立ちCへ。弱七拾五式・改後は強の必殺技、強朧車後は弱の必殺技を入力し、弱強の特性をすり替えている。
50 51 超必殺技を出せない状態でキャンセル超必殺技を入力すると、一部通常技は再度攻撃判定が発生する。連続入力すると50のようになるものも。
52 クラーク限定で、紅丸コレダー後に追撃可能。
53 シャイニングクリスタルビットの終わり際にコマンド投げを決めると、いろいろと面白い現象が。
54 鉄球大回転はなぜか大破壊投げでキャンセルが可能で、ガードキャンセル緊急回避をした相手を投げられる。しかも画面上には鉄球が……。
55 シャイニングクリスタルビットを弱攻撃などでつぶされた後、すぐにシャイニングクリスタルビットを出すと、ビットを付けたまま行動可能に。
56 通常は空中追撃として決められない技でも、通常技を空振りキャンセルして出すとこの通り。
57 砂かけは非常にのけぞり時間が長く、蛇使いキャンセルで硬直を減らせばさまざまな追撃が可能。キャンセルせずとも発生の早い技ならつながる。
58 アイスラッシャーが戻ってくる直前に投げを決める(決められる)と、さまざまな怪現象が。
59 レイヴナスは垂直小ジャンプで出すのがキモ。
60 連続ガード〜A級連続技の流れ。
61 相手の浮きが高くなるモード発動中限定。
63 このほかにも、ストライカーとキャラの攻撃を同時に決めるとさまざまな怪現象が発生する。
64 モード発動中は相手ののけぞり時間が長くなることを利用。小ジャンプCを昇りで出し、しゃがみガードを崩しつつこの連続技を決めることも可能。
65 一部キャラの一部ジャンプ攻撃後は、着地と同時にガードモーションを取ると、ガードモーションが解けるまで無敵になる。
69 画面端で弾速の遅い虎煌拳(レバー入力後にタイミングを遅らせてボタン)を撃った後、相手に当たる瞬間に龍虎乱舞を入力するとこの通り。
70 鉄の爪(K版)の途中でMr.BIGを倒すと……。
71 『龍虎2』では攻撃で出した手足も投げ間合いに認識されるため、超遠距離から投げが決まることも。
72 73 通常技キャンセルで「出せない必殺技」を入力すると、特定の通常に化けることを利用。キングは気力の無い状態でトラップショット、ロバートは地上で飛燕龍神脚を入力している。
74 カーマン限定の連続技。『龍虎外伝』は、空中ヒット時はたとえ連続技中でもダメージが増えるため、これに限らず空中連続技は相当なダメージに。
76 闘神翔の背後側を画面端の相手にガードさせると、ケズりだけで体力満タンからK.O.できる。
77 体力が残り少ない相手に超必殺技を決めるとアルティメットK.O.となり、取った本数に関係無くその試合に勝利できる。

KOF SKY STAGE 稼働記念大会 準決勝・決勝 映像集

2月13日に「高田馬場ゲーセン・ミカド」にて開催された『KOF SKY STAGE』稼働記念大会の対戦映像集。ここでは、本作の対戦モードをプレイしたことが無い人のために、対戦のポイント、見どころとなる部分について、簡単におさらいしておこう。

本作の対戦において、勝敗を決するのは両プレイヤーキャラクターの周囲にあるサークル状のゲージ。これはシーソーゲージになっており、これを先に100%にしたプレイヤーか、タイムアップ時にゲージ保有量で上回ったプレイヤーが勝者となる。

自分のゲージを上昇させる行動は主に三つ。

①相手に必殺技を当てる／相手の必殺技をガード
②得点アイテムを取得する
③相手より画面前方に出る

中でも重要なのは①。必殺技がヒットした場合、被弾側はゲージを奪われるだけではなく、数秒間操作不能になるため、攻撃側はさらに②③の点でもアドバンテージが取れるのだ。攻撃範囲が広いので、互いにとって必殺技の存在は脅威となる。こう書くと強力過ぎるように見えるが、必殺技はガードされた場合、自分がはじき飛ばされて行動不能となってしまう。安易な必殺技は、必殺技の射線上でガードされてしまうため、リスクが大きい。

そのため、本作では「①のかけひきで互いにプレッシャーをかけ合いつつ、同時に②③でポイントを細かく稼いでいく」というのが基本行動となる。本作未プレイの方は、以上のことをふまえつつ、対戦映像をご覧いただきたい。

●注目テクニック〜通常敵でガードを崩す

◀ガードは強力な行動だが、対戦相手以外の通常の敵には無力。そこで、後ろから必殺技ゲージをためつつ接近。

▶ガード中の相手を敵の弾幕に押し込む、という対抗法がある。映像では2:00前後でこのテクニックが見られる。

わっしょい!番外編 DARIUS外伝 ALLクリア

昨年の12月23日に、エンターブレイン2Fのイベント会場「Winner's Park（通称：WinPa）」にて開催された「DARIUSBURST発売前夜祭」。その一部としてネット中継された「わっしょい！番外編」『ダライアス外伝』の模様を、DVDに再録。発売から15年以上が経過した本作の、エクストリームなプレイをご覧いただきたい。（※残念ながら、同日に放送された『Gダライアス』に関しては、収録時間と録画状態をかんがみて今回の再録は断念……。申し訳無い！）

DVDには司会、解説者のおしゃべりも収録されているので、そちらも楽しんでみてほしい。なお、司会を担当したのは、弊誌の猿渡雅史総編集長と（写真左）と、「わっしょい!」ファンにはおなじみのDJ急行氏（写真右）。解説を担当したのは、初代『ダライアス』（Zゾーン）スコア記録保持者のひろりん氏（写真・左から2番目）と、「わっしょい!」主催者のぴかちう氏だ。大人の読者は、酒でも舐めながら見れば当日の会場の興奮を疑似体験できるかも!?

KOF2002UM ARCADIA CUP 名勝負集

12月5日（土）に開催された『KOF2002UM』の公式大会、「ARCADIA CUP」から名勝負5試合を収録。優勝、準優勝を台湾プレイヤーのカメヒメ（右写真）、ウエコショウに独占されるという衝撃的な結果となった本大会。国内では見られない台湾プレイヤーの戦法を研究し、闘劇'10ではリベンジを達成してほしい。

試合位置	1Pプレイヤー	2Pプレイヤー
2回戦	クリスマス中止のお知らせ	キチガイ紳士
3回戦	ごしょ	キャップ
準決勝第1試合	樫野そん	カメヒメ
準決勝第2試合	キャップ	ウエコショウ
決勝戦	ウエコショウ	カメヒメ

※収録環境の関係で一部映像が見切れております。ご了承ください。

闘劇'09FINAL 勝利者Interview

闘劇という大舞台で優勝を勝ち取ったプレイヤーは、そのとき何を感じ、何を考えていたのか？ 闘劇'09決勝大会の当日、優勝を決めた直後に会場内で収録したインタビューを、全9タイトル一挙公開！ 闘劇'10の予選を控えた今、参加を考えている人もそうでない人も、前回優勝者のコメントをチェックしておこう。

最新ゲームPV集

待望の稼働を迎えた『クイズマジックアカデミー7』（関連記事：P004）のデモムービーと、好評配信中のPC版『アヴァロンの鍵ONLINE』（関連記事：P068）、4月28日発売予定のXbox 360版『旋光の輪舞 DUO』（関連記事：P036）のプロモーションムービーを収録。興味を持ったらぜひ、プレイしてみよう。

月刊アルカディア付録DVD視聴上の注意

このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル（有償・無償を問わず）することは法律によって一切禁止されています。【DVDビデオの取り扱い上のご注意】 ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。【健康上のご注意について】 本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近付き過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。【DVDビデオの破損について】 DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を明記したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431（株）エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555（土日祝日を除く午後12時から午後5時）メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

全国地方予選 開催スケジュール発表!

ついに発表となった開催店舗リスト! 地元のお店だけでなく、近隣店舗での開催状況なども確認しておこう! なお、各店舗の詳細などは、闘劇公式HPにて確認できるので、気になった店舗はチェックしておこう! 【闘劇'10公式HP】http://www.tougeki.com/

表の見かた

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	アドアーズ狸小路店	011-222-1305	二階堂	A-1	●	5/22（土）
❶	❷	❸	❹	❺	❻	❼

❶都道府県 ❷開催店舗名 ❸問い合わせ電話番号 ❹担当者 ❺ブロック区分：開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇'10FINAL出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域によっては、ブロック決勝がなく、店舗予選優勝＝闘劇'10FINAL出場権獲得となるところもある。 ❻「●」が付いた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。 ❼予選開催日

予選開催スケジュールは変更される可能性があります

この日程は、各店舗の事情やバージョンアップなど不測の事態などにより、やむなく変更される可能性があります。ご理解の上ご了承ください。もし変更があった場合は、公式HP（http://www.tougeki.com/）や次号の本誌にて随時更新していきます。

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

Category A

チーム戦（3on3）

予選開催店舗139➡ブロック決勝24

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	パロ苫小牧店	0144-75-9800	山田	A-1		5/15（土）
北海道	GALAXY GATE 星が浦	0154-52-0099	藤原	A-1		5/16（日）
北海道	アドアーズ狸小路店	011-222-1305	二階堂	A-1	●	5/22（土）
宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	佐藤	A-2		6/5（土）
山形県	セガワールド北山形	023-681-8699	鹿野	A-2		6/6（日）
山形県	ゲームゾーントレジャー吉原店	023-646-9336	横沢	A-2		6/12（土）
宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	022-262-2541	杉山	A-2	●	6/13（日）
福島県	セガワールド日和田	024-958-3951	合使	A-3		7/3（土）
福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3		7/4（日）
福島県	プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	●	7/10（土）
栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	B-1		5/23（日）
栃木県	ゲーム・グッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1		5/29（土）
茨城県	ピンクパンサー日立店	0294-32-1983	齋藤	B-1		5/30（日）
茨城県	ナムコランド水戸店	029-241-3444	日向/浜田	B-1		6/5（土）
茨城県	ピンクパンサーつくばみらい店	0297-20-7070	飯岡	B-1		6/6（日）
茨城県	ピンクパンサー下妻店	0296-43-6880	神長	B-1		6/12（土）
茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1	●	6/13（日）
埼玉県	プラボ与野店	048-855-1131	山内/佐藤	B-2		5/4（火）
埼玉県	デイトナIII	048-269-8119	山下	B-2		5/5（水）
埼玉県	アドアーズ蕨店	048-433-3886	二階堂	B-2		5/8（土）
群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2		5/9（日）
埼玉県	アドアーズ川口栄町店	048-240-6360	二階堂	B-2		5/15（土）
埼玉県	ナムコランド越谷店	048-960-2021	内藤/金子	B-2	●	5/16（日）
千葉県	セガワールド成田	0476-23-2591	石川	B-3		6/20（日）
千葉県	ラッキー四街道店ESTACION	043-309-7800	上川	B-3		6/26（土）
千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	設楽	B-3		6/27（日）
千葉県	HAP'1 GAMECITTA 八千代台	047-411-7971	太田	B-3		7/3（土）
千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	下田	B-3		7/4（日）
千葉県	ムー大陸稲毛店	043-255-3257	森/高田	B-3		7/10（土）
千葉県	ナムコランド幕張店	043-273-3071	斉藤	B-3	●	7/11（日）

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	山岸	B-4		5/2（日）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	03-5297-3601	深見	B-4		5/3（月）
千葉県	テクモピア行徳店	047-395-1119	古田	B-4		5/4（火）
東京都	アドアーズ新小岩	03-5678-5257	二階堂	B-4		5/5（水）
東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-4		5/8（土）
千葉県	ゲームフジ市川	047-329-1515	峯木	B-4	●	5/9（日）
東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	横田	B-5		7/17（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原2号店	03-5209-5650	上西	B-5		7/18（日）
東京都	ナムコランド王子	03-5959-9830	大沢	B-5		7/19（月）
東京都	富士見台 ゲームパーク	03-3825-7897	鈴木	B-5		7/24（土）
東京都	ファンファクトリー中村橋	03-3998-4020	長嶋	B-5		7/25（日）
東京都	アドアーズ池袋東口店	03-3980-5404	二階堂	B-5		7/31（土）
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	佐野	B-5	●	8/1（日）
東京都	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	河内	B-6		6/26（土）
東京都	ワンダーシティ プラボ調布店	0424-43-4973	寺田	B-6		6/27（日）
東京都	タイトーステーション国分寺	042-323-6572	大谷	B-6		7/3（土）
埼玉県	クラブセガ所沢	04-2926-9009	松本	B-6		7/4（日）
東京都	プラボ荻窪店	03-3392-7657	福島	B-6		7/10（土）
東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	栗田	B-6	●	7/11（日）
神奈川県	アドアーズ大和店B館	046-200-6370	二階堂	B-7		5/3（月）
神奈川県	ネバーランド2	046-266-4811	松本	B-7		5/4（火）
神奈川県	アドアーズ湘南台店	0466-41-0192	二階堂	B-7		5/5（水）
神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-7		5/8（土）
神奈川県	クラブセガ港北	045-591-8923	古林	B-7		5/9（日）
神奈川県	アドアーズ青葉台店	045-984-5231	二階堂	B-7		5/15（土）
神奈川県	プラボ都筑店	045-929-3567	坂田	B-7	●	5/16（日）
神奈川県	ゲームファンタジア茅ヶ崎店	0467-87-8802	二階堂	B-8		5/23（日）
神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	0466-25-3255	難波	B-8		5/29（土）
神奈川県	アドアーズ藤沢北口店	0466-29-7631	二階堂	B-8		5/30（日）
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	045-584-2280	二階堂	B-8		6/5（土）
神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	045-313-6435	穴井	B-8		6/6（日）
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	松尾	B-8		6/12（土）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-8	●	6/13（日）
新潟県	シルクドゥガリバー新潟店	025-242-3163	丸山	C-1		6/20（日）
新潟県	VIVAZONE糸魚川	025-550-1388	北上	C-1		6/26（土）
長野県	パロ佐久店	0267-68-5248	米川/櫛澤	C-1		6/27（日）
長野県	セガワールド上田	0268-27-5777	百瀬	C-1		7/3（土）
長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-1		7/4（日）
長野県	セガワールド エデン	0263-52-8791	浦野	C-1		7/10（土）
長野県	プラボ長野店	026-227-1030	酒井	C-1	●	7/11（日）

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
石川県	コスモランド小松	0761-23-2756	濱本	C-2		5/1 (土)
福井県	フクイレジャーランドワイプラザ店	0776-57-0433	白崎	C-2		5/2 (日)
福井県	JOYLAND大和田店	0776-52-1818	米田	C-2		5/3 (月)
石川県	コスモパーク白山	076-276-6336	木村	C-2		5/5 (水)
石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	上野	C-2		5/8 (土)
富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	髙橋	C-2	●	5/9 (日)
福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-3		5/29 (土)
福井県	ジョイランド敦賀店	0770-37-1616	小川	C-3		5/30 (日)
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	058-323-4767	金村	C-3		6/5 (土)
三重県	YAZWORLD四日市店	059-349-5011	大河内	C-3		6/6 (日)
愛知県	AMカレッジゼロ津島店	0567-22-3105	岡本	C-3		6/12 (土)
愛知県	ナムコワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	西田	C-3	●	6/13 (日)
山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-4		6/19 (土)
静岡県	ミラクル静岡	054-284-0099	植田	C-4		6/20 (日)
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-4		6/26 (土)
静岡県	TS浜松有楽街店	053-453-1608	小泉	C-4		6/27 (日)
愛知県	ユーファクトリー豊田店	0565-35-4111	赤嶺	C-4		7/3 (土)
愛知県	クラブセガ名古屋伏見	052-222-3920	蒔田	C-4		7/4 (日)
愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-4	●	7/10 (土)
京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	三浦	D-1		5/23 (日)
滋賀県	アクション堅田	077-571-1106	海瀬	D-1		5/29 (土)
滋賀県	スーパーヒーロー堅田	077-571-1231	嶋田	D-1		5/30 (日)
滋賀県	エースレーン守山	077-514-2455	清水	D-1		6/5 (土)
滋賀県	アクション長浜	0749-64-5285	為近	D-1		6/6 (日)
滋賀県	エースレーン愛知川	0749-42-8611	中尾	D-1		6/12 (土)
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	●	6/13 (日)
奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-2		7/18 (日)
大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-2		7/19 (月)
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	06-6309-5125	狭間	D-2		7/24 (土)
大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	D-2		7/25 (日)
大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	D-2		7/31 (土)
大阪府	アミューズメントパークエルロフト	072-623-7161	浅野	D-2	●	8/1 (日)
兵庫県	アミパラ垂水店	078-707-9111	池田	D-3		6/26 (土)
兵庫県	セガワールド花北	079-284-3711	八幡	D-3		6/27 (日)
兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	宮内	D-3		7/3 (土)
兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-3		7/4 (日)
兵庫県	ハイテクランドセガ新在家	078-856-0860	山内	D-3		7/10 (土)
大阪府	星狩物語岸和田店	072-432-3841	長谷川	D-3	●	7/11 (日)
鳥取県	セガワールド鳥取	0857-24-2128	小笠原	E-1		5/2 (日)
島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	藤原	E-1		5/4 (火)
鳥取県	セガワールド米子	0859-24-5868	岩尾	E-1		5/5 (水)
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店	0858-22-5255	河本	E-1		5/8 (土)
鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-1	●	5/9 (日)
岡山県	テクノランド	086-225-3377	真鍋	E-2		6/20 (日)
広島県	アミューズメントパークワールド	082-511-2722	中山	E-2		6/26 (土)
広島県	セガワールドメガ海田	082-824-5550	松山	E-2		6/27 (日)
広島県	フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古	E-2		7/3 (土)
広島県	■パレプレ■	082-921-8576	石井	E-2	●	7/10 (土)
岡山県	ゲームセンターハッカー	086-244-8338	三好	E-3		5/29 (土)
香川県	セガワールド高松	087-866-9526	三井	E-3		5/30 (日)
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	E-3		6/5 (土)
岡山県	ナムコランド水島店	086-456-0202	西田	E-3		6/6 (日)
高知県	アミパラ高知店	088-863-4343	安達	E-3		6/12 (土)
香川県	マックスプラザ善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-3	●	6/13 (日)
福岡県	タイトーステーション福岡天神	092-737-5500	森本	F-1		7/19 (月)
福岡県	JOY FACTORY	0942-32-1166	田中	F-1		7/24 (土)
福岡県	アミューズメント赤玉	092-281-0012	糸瀬	F-1		7/25 (日)
福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	鈴木/荘	F-1		7/31 (土)
大分県	G-pala中津	0979-23-6179	田中	F-1	●	8/1 (日)
大分県	NAMCO LANDドッとあーるZONE店	097-567-5576	野中	F-2		5/15 (土)
宮崎県	ナムコランド日向店	0982-55-8037	松下	F-2		5/16 (日)
長崎県	ハイテクセガもみの木村	0957-24-6833	北村	F-2		5/22 (土)
鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	F-2		5/23 (日)
熊本県	ナムコワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	津留	F-2	●	5/29 (土)
沖縄県	クラブセガ北谷	098-936-6741	石井	F-3		6/27 (日)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682	知念	F-3		7/3 (土)
沖縄県	アミューズメントスペース イーグル	098-899-1322	遠藤	F-3		7/4 (日)
沖縄県	アミューズジョイBOX	098-886-9429	長北	F-3		7/10 (土)
沖縄県	ゲームインナハ	098-863-1376	宮城	F-3	●	7/11 (日)

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

Category A

シングル戦（1on1）

予選開催店舗21

都道府県	店舗名	電話番号	担当	日程
宮城県	プレイランドエフワンR	022-721-7375	原	5/16 (日)
茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	5/15 (土)
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	03-6806-6343	森川	5/23 (日)
群馬県	ゲームワールド伊勢崎	0270-31-1023	北山	6/5 (土)
東京都	GAME SPOT21 新宿西口	03-3343-0010	市来	6/6 (日)
埼玉県	デイトナIII	048-269-8119	山下	6/19 (土)
東京都	クラブセガ新宿西口	03-3349-0257	福島	6/20 (日)
東京都	富士見台 ゲームパーク	03-3825-7897	鈴木	6/27 (日)
埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	7/4 (日)
千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	設楽	7/18 (日)
栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	7/25 (日)
愛知県	ユーファクトリー安城店	0566-96-0700	大鷹	5/8 (土)
静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	5/29 (土)
愛知県	アーケードゲーム カレッジ長久手店	0561-61-1439	磯貝	6/12 (土)
静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	6/13 (日)
愛知県	ゲームBOX.Q2	052-452-0920	川合	7/25 (日)
京都府	neo amusementspace a-cho	075-251-2323	千葉	5/9 (日)
奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	7/11 (日)
広島県	アミパラキャッスル	084-925-8867	福村	6/26 (土)
福岡県	ジーカム和白	092-608-5881	島雄	5/2 (日)
沖縄県	アミューズメントスペース イーグルII	098-875-0088	棚原	5/16 (日)

STREET FIGHTER IV

Category A

チーム戦（3on3）

予選開催店舗80➡ブロック決勝20

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	富田	A-1	●	7/18（日）
青森県	セガワールド八戸R45	0178-43-7817	松坂	A-2		5/15（土）
福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2		5/23（日）
宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	022-262-2541	杉山	A-2	●	5/29（土）
茨城県	ピンクパンサー日立店	0294-32-1983	齋藤	B-1		6/19（土）
栃木県	セガワールド小山	0285-28-6281	福島	B-1		6/20（日）
群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1		6/27（日）
茨城県	ピンクパンサーつくば店	029-861-1983	野口	B-1	●	7/3（土）
千葉県	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	前田	B-2		5/8（土）
千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-2		5/15（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	山岸	B-2		5/16（日）
千葉県	キャッツアイ八千代店	047-480-0231	猪股	B-2	●	5/22（土）
神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-3		5/3（月）
東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	栗田	B-3		5/4（火）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	03-5297-3601	深見	B-3	●	5/5（水）
東京都	クラブセガ自由が丘	03-3725-3953	福家	B-4		6/19（土）
東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-4		6/20（日）
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737	渋谷	B-4	●	6/26（土）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	03-6806-6343	森川	B-5		7/10（土）
東京都	ゲームパニック足立	03-5681-5829	水谷	B-5		7/11（日）
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	048-650-2411	富岡	B-5		7/17（土）
埼玉県	プラサカプコン 入間店	04-2935-2555	中村	B-5	●	7/18（日）
東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-6		7/19（月）
神奈川県	クラブセガ相模大野	042-741-8195	松本	B-6		7/24（土）
東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	高橋	B-6		7/25（日）
東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	03-5272-9855	黒柳	B-6	●	7/31（土）
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	045-584-2280	二階堂	B-7		5/29（土）
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	松尾	B-7		6/5（土）
神奈川県	クラブセガ港北	045-591-8923	古林	B-7		6/6（日）
神奈川県	アドアーズ湘南台店	0466-41-0192	二階堂	B-7	●	6/12（土）
長野県	プラボ長野店	026-227-1030	酒井	C-1		5/16（日）
長野県	セガワールド上田	0268-27-5777	百瀬	C-1		5/22（土）
新潟県	チャンス白根店	025-362-6871	木下	C-1		5/23（日）
富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	C-1		5/29（土）
長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-1	●	5/30（日）
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-2		6/6（日）
山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-2		6/13（日）
静岡県	セガワールド静岡	054-252-3591	鈴木	C-2		6/19（土）
静岡県	TS浜松有楽街店	053-453-1608	小泉	C-2	●	6/22（火）
愛知県	ユーファクトリー安城店	0566-96-0700	大鷹	C-3		7/10（土）
愛知県	ゲームスカイ	052-201-6496	山田	C-3		7/11（日）
三重県	セガワールド生桑	059-332-9988	吉田	C-3		7/17（土）
愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-3		7/18（日）
愛知県	クラブセガ金山	052-323-0121	安宇井	C-3	●	7/24（土）
滋賀県	アクション近江八幡	0748-31-3360	中村	D-1		5/4（火）
滋賀県	アクション草津	077-569-0472	海東	D-1		5/8（土）
滋賀県	アクション堅田	077-571-1106	海瀬	D-1		5/9（日）
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	●	5/15（土）
大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-2		7/18（日）
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	06-6309-5125	狭間	D-2		7/19（月）
大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	D-2		7/24（土）
京都府	neo amusementspace a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	●	8/1（日）
大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	D-3		6/27（日）
大阪府	クラブセガ藤井寺	072-952-5117	東野	D-3		7/3（土）
大阪府	星狩物語岸和田店	072-432-3841	長谷川	D-3		7/4（日）
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	石渡	D-3	●	7/10（土）
兵庫県	クラブセガ姫路OS	0792-22-6455	村中	D-4		5/29（土）
兵庫県	セガワールドながさわ	078-941-6642	齋藤	D-4		5/30（日）
兵庫県	アミパラ垂水店	078-707-9111	池田	D-4		6/5（土）
兵庫県	MAC姫路	079-282-8055	杉本	D-4		6/6（日）
兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	●	6/13（日）
香川県	セガワールド高松	087-866-9526	三井	E-1		5/9（日）
島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	藤原	E-1		5/15（土）
高知県	アミパラ高知店	088-863-4343	安達	E-1		5/16（日）
島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下問	E-1		5/22（土）
岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	●	5/23（日）
広島県	■パレプレ■	082-921-8576	石井	E-2		7/11（日）
岡山県	アミパラ岡山店	086-235-3332	渡邉	E-2		7/17（土）
広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-2		7/18（日）
広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神嵜	E-2		7/24（土）
広島県	セガワールドメガ海田	082-824-5550	松山	E-2	●	7/25（日）
長崎県	ハイテクセガもみの木村	0957-24-6833	北村	F-1		6/12（土）
福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	宮内	F-1		6/13（日）
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	099-219-1526	藤浪	F-1		6/19（土）
福岡県	ギガマック博多店	092-433-7670	佐藤	F-1		6/20（日）
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鋒立	F-1		6/26（土）
福岡県	タイトーステーション福岡天神	092-737-5500	森本	F-1	●	6/27（日）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682	知念	F-2		7/10（土）
沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-2		7/11（日）
沖縄県	クラブセガ北谷	098-936-6741	石井	F-2	●	7/18（日）

国境を超えたコミュニティを育む、闘劇

ここ数年で、闘劇の見どころのひとつとして定着した海外プレイヤーの活躍。今年の闘劇にも、先日開催された『鉄拳6』の世界大会でダブル優勝を果たした韓国、『THE KING OF FIGHTERS』シリーズでは、世界的に評価の高い中国に加えて、「KOF2002UM ARCADIA CUP」で圧倒的な強さを見せつけた台湾勢など、強豪の参加が予想される。彼ら海外勢のプレイスタイルは、日本でスタンダードとされているものとは異なっていることが多く、日本勢も彼らとの対戦から学ぶことも多いという。最近では、海外勢が参加する大会のあとに日本選手との交流会のようなものが開かれ、そこで対戦のノウハウを交換しあうこともあるようだ。闘劇も、世界のプレイヤーと同じ格闘ゲームを愛する友人として、ライバルとしての良き関係を築き上げるということに一役買っているのである。

『ストリートファイターIV』などで世界各地の大会に参加しているウメハラ氏は、海外の大会の盛り上がりを肌で感じて、対戦することの面白さが改めて実感できたと語ってくれた。そして、日本だけでなく世界のプレイヤーと対戦したいと考えるようになったという。今年は、今までになかった国からも予選開催の要請があった。闘劇'10 FINALではまた、新たな驚きと興奮が期待できるはずだ。

VirtuaFighter5 R

Category A

チーム戦（3on3）

予選開催店舗 97➡ブロック決勝 29

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	GALAXY GATE 星が浦	0154-52-0099	藤原	A-1	●	6／13(日)
山形県	セガワールド北山形	023-681-8699	鹿野	A-2		7／19(月)
青森県	セガワールド八戸R45	0178-43-7817	松坂	A-2		7／24(土)
宮城県	セガワールド石巻	0225-22-7552	早藤	A-2		7／25(日)
宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	佐藤	A-2	●	7／31(土)
福島県	セガワールド日和田	024-958-3951	合使	A-3		5／15(土)
福島県	プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	●	5／16(日)
千葉県	セガワールド我孫子	04-7183-6080	岡田	B-1		7／10(土)
千葉県	GAMEPARK ZAPS	0471-37-1977	原	B-1		7／11(日)
茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-1	●	7／17(土)
茨城県	ピンクパンサー結城店	0296-33-7411	森田	B-2		6／20(日)
茨城県	ピンクパンサー水戸赤塚店	029-309-1983	猪瀬	B-2		6／26(土)
栃木県	セガワールド小山	0285-28-6281	福島	B-2		6／27(日)
栃木県	ゲーム・グッドヒル	028-614-6142	須藤	B-2	●	7／3(土)
埼玉県	クラブセガ所沢	04-2926-9009	松本	B-3		5／2(日)
埼玉県	アドアーズ川口栄町店	048-240-6360	二階堂	B-3		5／3(月)
埼玉県	デイトナIII	048-269-8119	山下	B-3		5／4(火)
埼玉県	ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-3	●	5／5(水)
千葉県	G-Link 蘇我	043-266-6464	村上	B-4		5／8(土)
千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-4		5／9(日)
千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-4	●	5／15(土)
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	山岸	B-5		7／10(土)
東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	横田	B-5		7／11(日)
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	03-5297-3601	深見	B-5	●	7／17(土)
東京都	ハイテクランドセガ池上	03-3752-4159	関	B-6		5／16(日)
東京都	クラブセガ自由が丘	03-3725-3953	福家	B-6		5／22(土)
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737	渋谷	B-6	●	5／23(日)
東京都	セガワールド船堀	03-5676-2522	小松	B-7		5／29(土)
東京都	セガワールド青井	03-3858-2666	植松	B-7		5／30(日)
東京都	アドアーズ荻窪西口店	03-3220-4921	二階堂	B-7		6／5(土)
東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	高橋	B-7	●	6／6(日)
東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	B-8		6／12(土)
東京都	セガワールド光が丘	03-5393-3010	眞溪	B-8		6／13(日)
東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	若松	B-8	●	6／19(土)
東京都	アドアーズ仙川店	03-5313-4661	二階堂	B-9		5／1(土)
東京都	アドアーズ調布南口店	042-490-5068	二階堂	B-9		5／2(日)
東京都	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	河内	B-9		5／4(火)
東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-9	●	5／5(水)
神奈川県	クラブセガ相模大野	042-741-8195	松本	B-10		7／3(土)
神奈川県	アドアーズ大和店B館	046-200-6370	二階堂	B-10		7／4(日)
神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	0466-25-3255	難波	B-10		7／10(土)
神奈川県	アドアーズ湘南台店	0466-41-0192	二階堂	B-10		7／11(日)
神奈川県	パームトップス	046-223-7157	津田	B-10	●	7／17(土)
神奈川県	クラブセガ新杉田	045-772-8230	野口	B-11		7／19(月)
神奈川県	ハイテクランドセガ BREEZE	045-313-6435	穴井	B-11		7／24(土)
神奈川県	クラブセガ港北	045-591-8923	古林	B-11		7／25(日)
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	松尾	B-11		7／31(土)
神奈川県	クラブセガ綱島	045-547-1199	清水	B-11	●	8／1(日)
新潟県	POPEYE	090-2218-4458	種村	C-1		5／8(土)
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	C-1	●	5／9(日)
石川県	コスモパーク羽咋	0767-22-7708	岩岸	C-2		5／29(土)
石川県	コスモパーク白山	076-276-6336	木村	C-2		5／30(日)
富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	C-2	●	6／5(土)
長野県	セガワールド上田	0268-27-5777	百瀬	C-3		7／10(土)
山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-3		7／11(日)
長野県	セガワールド エデン	0263-52-8791	浦野	C-3	●	7／24(土)
静岡県	TS 浜松有楽街店	053-453-1608	小泉	C-4		6／6(日)
静岡県	セガワールド静岡	054-252-3591	鈴木	C-4	●	6／13(日)
愛知県	クラブセガ春日井	0568-89-3081	伊藤	C-5		5／15(土)
愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-5		5／16(日)
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	058-323-4767	金村	C-5	●	5／22(土)
愛知県	ハイテクセガ豊田	0565-26-6777	丹羽	C-6		7／19(月)
愛知県	ユーファクトリー豊明店	0562-92-9262	青木	C-6		7／24(土)
愛知県	アミューズメントプラザワイド	052-601-2999	才木	C-6		7／25(日)
愛知県	アミューズメントプラザマルシン	0566-25-5001	近藤	C-6	●	7／31(土)
三重県	クラブセガ名張	0595-62-1008	伊東	C-7		6／19(土)
三重県	セガワールドスキップタウン	059-384-0300	村上	C-7		6／20(日)
三重県	ゲームチャオ松阪	0598-53-3918	奈良	C-7		6／26(土)
三重県	セガワールド桑名	0594-33-1866	平野	C-7	●	6／27(日)
兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-1		6／5(土)
大阪府	アミューズメントパークエルロフト	072-623-7161	浅野	D-1		6／6(日)
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	06-6309-5125	狭間	D-1	●	6／12(土)
大阪府	セガワールド福田	072-236-9378	山元	D-2		5／1(土)
大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-2		5／2(日)
大阪府	クラブセガ藤井寺	072-952-5117	東野	D-2	●	5／3(月)
兵庫県	クラブセガ姫路OS	0792-22-6455	村中	D-3		7／4(日)
兵庫県	MAC 姫路	079-282-8055	杉本	D-3		7／10(土)
兵庫県	セガワールドながさわ	078-941-6642	齋藤	D-3	●	7／11(日)
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店	0858-22-5255	河本	E-1		7／24(土)
鳥取県	セガワールド鳥取	0857-24-2128	小笠原	E-1		7／25(日)
鳥取県	セガワールド米子	0859-24-5868	岩尾	E-1		7／31(土)
島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1	●	8／1(日)
岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-2		6／13(日)
高知県	アミパラ高知店	088-863-4343	安達	E-2		6／19(土)
広島県	セガワールド福山	084-951-4614	糸原	E-2		6／20(日)
岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	佐藤	E-2	●	6／26(土)
広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神寄	E-3		5／1(土)
広島県	セガワールドメガ海田	082-824-5550	松山	E-3		5／2(日)
広島県	フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	E-3		5／3(月)
広島県	セガワールド MEGA	082-870-5432	瀬田	E-3	●	5／4(火)
鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	F-1		5／22(土)
福岡県	ギガマック博多店	092-433-7670	佐藤	F-1		5／23(日)
福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	宮内	F-1		5／29(土)
福岡県	タイトーステーション福岡天神	092-737-5500	森本	F-1	●	5／30(日)
沖縄県	クラブセガ北谷	098-936-6741	石井	F-2		7／11(日)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682	知念	F-2		7／24(土)
沖縄県	アミューズメントスペース イーグルII	098-875-0088	棚原	F-2	●	7／25(日)

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

Category A

タッグ戦（2on2）

予選開催店舗99➡ブロック決勝26

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1		5/16（日）
北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	●	5/23（日）
福島県	セガワールド日和田	024-958-3951	合使	A-2		5/29（土）
福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	斎藤	A-2		5/30（日）
福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2		6/5（土）
福島県	スーパーノバ福島店	024-544-0280	飯沼	A-2		6/6（日）
宮城県	プレイランドエフワンR	022-721-7375	原	A-2	●	6/13（日）
栃木県	つるまき	028-634-2839	北条	B-1		5/2（日）
茨城県	アミューズビバ	029-274-7311	三林	B-1		5/4（火）
茨城県	ピンクパンサーつくば店	029-861-1983	野口	B-1		5/8（土）
茨城県	ゲームパニック つくば	0298-43-8295	小蔦	B-1	●	5/9（日）
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	048-650-2411	富岡	B-2		5/15（土）
埼玉県	HAP'1 GAME CITTA' UNO	048-844-8868	山田	B-2		5/16（日）
埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-2		5/22（土）
埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	髙橋	B-2	●	5/23（日）
千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	設楽	B-3		5/1（土）
千葉県	セガワールド旭	0479-62-7101	玉川	B-3		5/2（日）
千葉県	セガワールド成田	0476-23-2591	石川	B-3		5/3（月）
千葉県	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	前田	B-3	●	5/4（火）
千葉県	ラッキー四街道店ESTACION	043-309-7800	上川	B-4		5/29（土）
千葉県	HAP'1 GAMECITTA 八千代台	047-411-7971	太田	B-4		5/30（日）
千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-4		6/5（土）
千葉県	ムー大陸稲毛店	043-255-3257	森／高田	B-4	●	6/6（日）
千葉県	ゲームフジ市川	047-329-1515	峯木	B-5		7/3（土）
千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	B-5		7/4（日）
千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-175-8918	中澤	B-5		7/10（土）
東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-5	●	7/17（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原2号店	03-5209-5650	上西	B-6		6/5（土）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	03-5297-3601	深見	B-6		6/6（日）
東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	横田	B-6		6/12（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	山岸	B-6	●	6/13（日）
東京都	ハイテクセガ葛西	03-3687-8868	東	B-7		7/18（日）
東京都	セガワールド大森	03-5709-0669	林	B-7		7/24（土）
東京都	GAME SPOT21 新宿西口	03-3343-0010	市来	B-7		7/25（日）
東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-7	●	7/31（土）
東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	栗田	B-8		5/5（水）
東京都	ファンファクトリー中村橋	03-3998-4020	長嶋	B-8		5/8（土）
東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	西之園	B-8		5/9（日）
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	03-5386-0127	植高	B-8	●	5/15（土）
東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-9		5/22（土）
東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	03-5272-9855	黒柳	B-9		5/23（日）
東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	赤枝	B-9		5/29（土）
東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	高橋	B-9	●	5/30（日）
東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	042-316-8331	小阪	B-10		6/19（土）
東京都	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	河内	B-10		6/20（日）
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-10		6/26（土）
東京都	立川ゲームオスロー第1店	042-527-9399	渋谷	B-10	●	6/27（日）
神奈川県	クラブセガ相模大野	042-741-8195	松本	B-11		5/8（土）
神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-11		5/9（日）
神奈川県	パームトップス	046-223-7157	津田	B-11		5/15（土）
神奈川県	ネバーランド2	046-266-4811	松本	B-11	●	5/16（日）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-12		6/5（土）
神奈川県	クラブセガ新杉田	045-772-8230	野口	B-12		6/6（日）
神奈川県	クラブセガ綱島	045-547-1199	清水	B-12		6/12（土）
神奈川県	クラブセガ港北	045-591-8923	古林	B-12	●	6/19（土）
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	滝口／佐藤	C-1		6/20（日）
福井県	JOYLAND大和田店	0776-52-1818	米田	C-1		6/26（土）
福井県	セガアリーナ	0776-52-0806	橋本	C-1	●	6/27（日）
山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-2		5/2（日）
長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-2		5/9（日）
長野県	セガワールド上田	0268-27-5777	百瀬	C-2	●	5/16（日）
愛知県	クラブセガ金山	052-323-0121	安字井	C-3		5/22（土）
愛知県	GAME VAMOS	052-251-7272	田中	C-3		5/23（日）
三重県	ゲームチャオ松阪	0598-53-3918	奈良	C-3		5/29（土）
愛知県	AMカレッジゼロ津島店	0567-22-3105	岡本	C-3		5/30（日）
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	058-326-1133	神宮司	C-3	●	6/6（日）
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-4		7/19（月）
静岡県	TS浜松有楽街店	053-453-1608	小泉	C-4		7/24（土）
静岡県	アミューズメント BeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-4		7/25（日）
静岡県	ミラクル藤枝店	054-643-7796	村松	C-4	●	8/1（日）
大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	D-1		5/2（日）
大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-1		5/4（火）
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1		5/8（土）
京都府	neo amusementspace a-cho	075-251-2323	千葉	D-1		5/15（土）
大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	南本	D-1	●	5/22（土）
大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	西島	D-2		5/29（土）
大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	D-2		6/5（土）
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	06-6309-5125	狭間	D-2		6/6（日）
兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-2		6/12（土）
大阪府	KO-HATSU	06-6352-3007	松井	D-2	●	6/13（日）
島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下問	E-1		6/12（土）
鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-1		6/27（日）
岡山県	テクノランド	086-225-3377	真鍋	E-1		7/3（土）
鳥取県	アミパラ鳥取店	0857-38-3283	國米	E-1	●	7/10（土）
広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神寄	E-2		6/5（土）
広島県	フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古	E-2		6/6（日）
広島県	セガワールドメガ海田	082-824-5550	松山	E-2		6/13（日）
広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-2	●	6/19（土）
香川県	マックスプラザ善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-3		5/9（日）
高知県	アミパラ高知店	088-863-4343	安達	E-3		5/15（土）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	E-3		5/22（土）
徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311	吉田	E-3	●	5/30（日）
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-1		5/2（日）
福岡県	ジーカム和白	092-608-5881	島雄	F-1		5/4（火）
福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	北郷	F-1		5/8（土）
福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	F-1	●	5/16（日）
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	099-219-1526	藤浪	F-2		6/26（土）
宮崎県	ゲームASA	0985-51-0745	泉	F-2	●	7/3（土）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682	知念	F-3	●	6/19（土）

ARCANA HEART 3

Category A

タッグ戦(2on2)

予選開催店舗57➡ブロック決勝29

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	●	7/4(日)
宮城県	プレイランドエフワンR	022-721-7375	原	A-2	●	7/18(日)
福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3		5/15(土)
福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	斎藤	A-3		5/16(日)
福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	●	5/22(土)
茨城県	アミューズビバ	029-274-7311	三林	B-1		5/3(月)
茨城県	ゲームパニック つくば	0298-43-8295	小篤	B-1	●	5/5(水)
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	048-650-2411	富岡	B-2		6/19(土)
埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	高橋	B-2	●	6/20(日)
千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	川村	B-3		5/29(土)
千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-175-8918	中澤	B-3	●	5/30(日)
千葉県	GAMEPARK ZAPS	0471-37-1977	原	B-4		6/5(土)
千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-4	●	6/6(日)
千葉県	セガワールド旭	0479-62-7101	玉川	B-5		6/26(土)
千葉県	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	前田	B-5	●	6/27(日)
東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-6		7/10(土)
千葉県	ゲームフジ市川	047-329-1515	峯木	B-6	●	7/11(日)
東京都	ゲームランド ファンタジー	03-3852-5231	岡田	B-7		7/31(土)
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	山岸	B-7	●	8/1(日)
東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-8		6/12(土)
東京都	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	B-8	●	6/13(日)
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	03-5386-0127	植高	B-9		5/22(土)
東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	西之園	B-9	●	5/23(日)
東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	若松	B-10		5/1(土)
東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	B-10	●	5/2(日)

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
東京都	ゲームセンター モーゼ	042-385-8183	井上	B-11		5/8(土)
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-11		5/9(日)
東京都	立川ゲームオスロー第1店	042-527-9399	渋谷	B-11	●	5/15(土)
新潟県	POPEYE	090-2218-4458	種村	C-1	●	5/9(日)
山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-2	●	7/25(日)
三重県	ゲームチャオ松阪	0598-53-3918	奈良	C-3		7/10(土)
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	058-326-1133	神宮司	C-3		7/11(日)
愛知県	ゲームスカイ	052-201-6496	山田	C-3	●	7/17(土)
静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-4		6/19(土)
静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	工藤	C-4	●	6/20(日)
愛知県	ハイテクセガ豊田	0565-26-6777	丹羽	C-5		7/3(土)
愛知県	ポート24八事	052-834-9200	高木	C-5	●	7/4(日)
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1		5/5(水)
奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-1	●	5/9(日)
大阪府	ラモススタジアム	0728-71-3960	北原	D-2		5/1(土)
大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-2	●	5/2(日)
兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-3		5/29(土)
兵庫県	MAC姫路	079-282-8055	杉本	D-3		5/30(日)
兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	宮内	D-3	●	6/5(土)
島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1	●	5/16(日)
広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神崎	E-2		6/12(土)
広島県	ビバーチャ2	082-504-7575	尾山	E-2		6/13(日)
岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	佐藤	E-2	●	6/19(土)
香川県	アミパラ丸亀店	0877-24-6666	片岡	E-3		7/18(日)
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	E-3		7/24(土)
香川県	マックスプラザ善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-3	●	7/25(日)
福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	F-1		6/27(日)
福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	浅田	F-1	●	7/3(土)
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-2	●	6/6(日)
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	099-219-1526	藤浪	F-3	●	5/15(土)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682	知念	F-4		5/22(土)
沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-4	●	5/23(日)

ゲームセンターに通い続ける理由

美しい映像と音が織りなす、クオリティの高い対戦格闘ゲームを遊べるのがゲームセンターだけだったころ、隠しキャラクターや隠し必殺技、永久連続技などの情報は口コミで伝わることがほとんどだった。そのころからのアーケードゲームプレイヤーなら、こうしたコミュニケーションの面白さを知る人も多いのではないだろうか。

インターネットが普及してからは、攻略情報は匿名掲示板や個人のブログなどであっと言う間に拡散し、ほとんどの格闘ゲーマーの間でこうした情報媒体を利用することは普通になっていった。攻略本に載っている情報だけでは得られなかったテクニックなども広まりやすくなったため、各地域の情報量の差は減り、全体的なプレイヤーレベルの向上へとつながっていった。しかし、それに伴って、行きつけのゲームセンターで何度も対戦している人とふとしたきっかけで会話をするようになったり、見たこともない技を使っている人に勇気を出して話しかけてみたりということが減ってしまったことも確かだ。

こうした情報の平等化に続いて、家庭用ハードのスペックが向上し、格闘ゲームの"完全移植"が可能になり、家での対戦や練習が快適にできるようになった。そして、インターネットを使って、オンライン上で対戦することができるようになっていった。格闘ゲームが家でも対戦しやすくなり、世界中のプレイヤーと対戦できるようになったというのは、格闘ゲームにおける一つの革命だろう。

しかし、闘劇に出場するプレイヤーたちは知っている。アーケードで遊ぶことの面白さを。いつも対戦している仲間と、笑いあって楽しむことを。現状の家庭用の環境では、インターネットの対戦に"ラグ"といわれる入力の遅延が発生してしまうことを。ゲームセンターで遊んでいなければ気にもならなかったであろうこれらのことを、やっぱり僕ら格闘ゲーマーは忘れられず、そうした体験を求めてゲームセンターに通い続けるのだ。

こうしたアーケードならではの面白さを、できるだけ多くの人に知ってもらえるのも、闘劇の魅力の一つである。地元のプレイヤーと予選の話で盛り上がったり、チーム戦の仲間と作戦を練るために集まったり、FINALへの切符を取るために行ったことのないゲームセンターに行ってみたり、大会で応援合戦に参加したり、上級プレイヤーの試合を観戦したり……。ただ、格闘ゲームを使って闘うだけでは得られない貴重な体験が、闘劇に関わった全てのプレイヤーに訪れることを期待したい。

筆者は長く、闘劇というイベントを見てきたが、毎回のようにドラマティックな展開がそこでは待っている。下馬評を大きく覆すダークホースの活躍、見たこともない超絶テクニック、プレイヤーたちの挑戦的なアピール、うれしさや悔しさから流れる涙。一試合一試合が、感動と興奮に溢れている。

闘劇はFINALの舞台を目指す人だけで成り立っているのではない。例え弱くとも観戦するだけではもったいない。好きなゲームなら予選に参加し、負けたとしても地元選手を送り出すつもりで闘劇に参加してみてほしい。きっと今までとは一味違った格闘ゲームの魅力を感じることができるはずだ。

GUILTY GEAR XX Λ CORE

Category B

チーム戦（3on3）

予選開催店舗66➡ブロック決勝12

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	●	6/20（日）
福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	斎藤	A-2		5/23（日）
福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2		5/29（土）
宮城県	プレイランドエフワンR	022-721-7375	原	A-2	●	5/30（日）
埼玉県	HAP'1 GAME CITTA' UNO	048-844-8868	山田	B-1		5/2（日）
栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	B-1		5/3（月）
茨城県	ピンクパンサー水戸けやき台店	029-247-1983	大出	B-1		5/4（火）
茨城県	ピンクパンサーつくば店	029-861-1983	野口	B-1		5/5（水）
埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	高橋	B-1		5/8（土）
埼玉県	ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-1		5/9（日）
群馬県	ニュープラトン	0270-26-7568	小見	B-1		5/15（土）
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	048-650-2411	富岡	B-1	●	5/16（日）
千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-175-8918	中澤	B-2		5/15（土）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	03-6806-6343	森川	B-2		5/22（土）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	03-5297-3601	深見	B-2		5/23（日）
千葉県	HAP'1 GAMECITTA 八千代台	047-411-7971	太田	B-2		5/29（土）
千葉県	ゲームフジ市川	047-329-1515	峯木	B-2		5/30（日）
千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-2		6/5（土）
東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	横田	B-2	●	6/6（日）
東京都	セガワールド大森	03-5709-0669	林	B-3		7/17（土）
東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	B-3		7/18（日）
東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	若松	B-3		7/19（月）
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	03-5386-0127	植高	B-3		7/24（土）
東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	西之園	B-3		7/25（日）
東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	赤枝	B-3		7/31（土）
東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-3	●	8/1（日）
神奈川県	ゲームインファンファン本厚木店	046-294-0166	鈴木	B-4		6/12（土）
東京都	立川ゲームオスロー第1店	042-527-9399	渋谷	B-4		6/19（土）
東京都	富士見台 ゲームパーク	03-3825-7897	鈴木	B-4		6/20（日）
東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-4		6/26（土）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-4		6/27（日）
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-4		7/3（土）
神奈川県	クラブセガ相模大野	042-741-8195	松本	B-4	●	7/4（日）
新潟県	チャンス白根店	025-362-6871	木下	C-1		6/26（土）
静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	工藤	C-1		7/3（土）
山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-1		7/4（日）
長野県	パロ佐久店	0267-68-5248	米川/柳澤	C-1		7/10（土）
長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-1	●	7/11（日）
福井県	ジョイランド江守	0776-33-1900	國本	C-2		5/29（土）
石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	上野	C-2		5/30（日）
三重県	ゲームチャオ松阪	0598-53-3918	奈良	C-2		6/5（土）
三重県	クラブセガ名張	0595-62-1008	伊東	C-2		6/6（日）
静岡県	TS浜松有楽街店	053-453-1608	小泉	C-2		6/12（土）
愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-2	●	6/13（日）
大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-1		5/3（月）
大阪府	アミューズメントパークエルロフト	072-623-7161	浅野	D-1		5/4（火）
大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	南本	D-1		5/5（水）
和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	D-1		5/9（日）
奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-1		5/15（土）
兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-1		5/16（日）
大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	西島	D-1		5/22（土）
京都府	neo amusementspace a-cho	075-251-2323	千葉	D-1	●	5/23（日）
島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下問	E-1		7/10（土）
鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-1		7/11（日）
広島県	フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	E-1		7/17（土）
香川県	マックスプラザ善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-1		7/18（日）
岡山県	テクノランド	086-225-3377	真鍋	E-1		7/24（土）
岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	●	7/25（日）
福岡県	TAC 北方店	093-941-9022	下川	F-1		6/13（日）
宮崎県	ゲームASA	0985-51-0745	泉潤一郎	F-1		6/19（土）
宮崎県	ナムコランド日向店	0982-55-8037	松下	F-1		6/20（日）
福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	北郷	F-1		6/26（土）
大分県	G-pala中津	0979-23-6179	田中	F-1	●	6/27（日）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682	知念	F-2		7/17（土）
沖縄県	アミューズJOYBOX	098-886-9429	長北	F-2		7/18（日）
沖縄県	アミューズメントスペース イーグル	098-899-1322	遠藤	F-2	●	7/19（月）

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

Category B

チーム戦（3on3）

予選開催店舗13

都道府県	店舗名	電話番号	担当	日程
北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	5/23（日）
東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	5/9（日）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	6/6（日）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	03-6806-6343	森川	7/11（日）
埼玉県	アミューズメントF-1深谷店	048-573-7799	篠崎	7/18（日）
新潟県	チャンス白根店	025-362-6871	木下	5/16（日）
愛知県	スペースシャトル塩釜口店	052-833-4561	田村	6/13（日）
愛知県	プレイハード50春日井店	0568-52-8240	宇田	8/1（日）
大阪府	KO-HATSU	06-6352-3007	松井	6/20（日）
大阪府	プレイスポットUFO（長瀬UFO）	06-6721-9898	塚本	7/25（日）
香川県	アミパラ丸亀店	0877-24-6666	片岡	5/30（日）
広島県	西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	7/4（日）
福岡県	ジーカム和白	092-608-5881	島雄	6/27（日）

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future

Category B

チーム戦（3on3）

予選開催店舗36➡ブロック決勝10

都道府県	店舗名	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	●	5/15（土）
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	03-5386-0127	植高	B-1		7/17（土）
群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1		7/18（日）
東京都	ファンファクトリー中村橋	03-3998-4020	長嶋	B-1		7/24（土）
東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	若松	B-1		7/25（日）
埼玉県	大宮LALA2F	048-647-0632	尾花	B-1		7/31（土）
東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	B-1	●	8/1（日）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	03-5297-3601	深見	B-2		5/1（土）
千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	B-2		5/2（日）
千葉県	ゲームフジ市川	047-329-1515	峯木	B-2		5/3（月）
千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	川村	B-2		5/8（土）
千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-2	●	5/9（日）
東京都	CLUBSEGA 新宿西口	03-3349-0257	福島	B-3		5/22（土）
東京都	スポーツランド渋谷店	03-3462-5734	遠山	B-3		5/23（日）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-3		5/29（土）
東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	042-316-8331	小阪	B-3		5/30（日）
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-3		6/5（土）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	03-6806-6343	森川	B-3	●	6/6（日）
福井県	ジョイランド江守	0776-33-1900	國本	C-1		6/12（土）
愛知県	クラブセガ金山	052-323-0121	安字井	C-1		6/13（日）
愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-1		6/19（土）
愛知県	ゲームBOX.Q2	052-452-0920	川合観	C-1	●	6/20（日）
愛知県	アミューズメントプラザワイド	052-601-2999	才木	C-2		6/26（土）
愛知県	P&S西尾店	0563-54-7651	鈴木	C-2		6/27（日）
静岡県	TS浜松有楽街店	053-453-1608	小泉	C-2		7/3（土）
静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-2	●	7/4（日）
奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-1		5/1（土）
大阪府	ラモススタジアム	0728-71-3960	北原	D-1		5/2（日）
兵庫県	セガワールド花北	079-284-3711	八幡	D-1		5/3（月）
和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	D-1		5/4（火）
京都府	neo amusementspace a-cho	075-251-2323	千葉	D-1		5/8（土）
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	石渡	D-1	●	5/9（日）
岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	●	7/11（日）
福岡県	TAC 北方店	093-941-9022	下川	F-1		5/16（日）
福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	浅田	F-1	●	5/23（日）
沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-2	●	7/10（土）

戦国BASARA X

Category B

シングル戦（1on1）

予選開催店舗14

都道府県	店舗名	電話番号	担当	日程
福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	5/1（土）
北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	5/30（日）
東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	5/16（日）
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	048-650-2411	富岡	5/23（日）
東京都	立川ゲームオスロー第1店	042-527-9399	渋谷	6/13（日）
東京都	ゲームセンター モーゼ	042-385-8183	井上	7/24（土）
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	03-5386-0127	植高	8/1（日）
愛知県	ゲームスカイ	052-201-6496	Y田	6/27（日）
福井県	セガアリーナ	0776-52-0806	橋本	7/18（日）
奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	6/6（日）
大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	西島	7/4（日）
広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神嵜	5/15（土）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	6/20（日）
福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	7/11（日）

闘うプレイヤーたちのスタンス

シングル戦とチーム戦、闘劇には二つの試合形式がある。過去の闘劇出場プレイヤーへのインタビューを振り返ってみると、「シングル戦は負けて[illegible]良い結果が出る」、「チーム戦のほうが集中力が高まる」など、その形式によって彼らのスタンスも違ってくるようだ。

シングル戦は、自分の力のみで戦う試合形式で、そのゲームへのやり込み度合いが最大限に反映される。大会までにどれだけやり込むかだけでなく、大会に出るかどうかすらも自由。そしてその自由さゆえに、普段どおりの伸び伸びとした動きで強さを発揮できるというプレイヤーも多い。一か八かのようなハイリスクハイリターンなスタイルをとっても、それによって生まれた結果の責任は自分だけのものだからである。また、シングル戦で勝つということを目的とした場合、闘劇FINALに備えて、自分の好きなキャラクターを使うのか、強いと思うキャラクターを使うのか迷うことも多いという。勝つためにキャラクターを選ぶ者、こだわりのキャラクターを使い続ける者、闘劇の結果を振り返ってみると、どちらが良い結果を出すことができるとは一概にはいえず、プレイヤーたちが出した結論とやり込み度合いがどう作用するのか分からないところが、シングル戦のシビアなところであり、面白いところでもあるのだ。

チーム戦は自分以外の人の力を頼りにすることができ、先鋒が負けてしまっても二人目以降で巻き返すことも可能だ。しかしながら、チーム戦がシングル戦に比べて気軽なものということではない。昨年、チーム戦のFINAL出場を決めたある選手に行なったインタビューの中で、「強くなるのは自分で、勝てるようになるのはチームで」という受け答えがあったが、これはまさにチーム戦の心構えと面白さを実に簡潔に語った言葉であると思う。チームメイトが努力しているのを見て、自分もさらにやり込んで強くなりたいと努力すること。その上で、効率よく勝つためのオーダーを考え、対戦チームの編成をどう予想するかといった戦略的な部分の充実がチーム戦で重要な部分になってくるということだ。再び過去のインタビューの話になるのだが、「このキャラクターは任せてくれと強く言えるようになりたい」と少し照れながら語ってくれたプレイヤーがいた。その場に同席したメンバーたちの空気が一瞬引き締まり、一言「おれも頑張る。勝ちたいね」という答えが返ってきた。こういった熱さと勝利の感動をメンバーと分かちあえるのもチーム戦の醍醐味ではないだろうか。

今年ももうすぐ、闘劇'10 FINALの出場をかけた長い予選の季節がやってくる。シングル戦、チーム戦ともに、現在ゲームセンターを賑わせている対戦格闘ゲームが揃い踏み。作品の新旧の違いはあれど、プレイヤーたちは常に強くなろうと対戦と研究を続けている。どのようなプレイヤーとチームが、どのようなやり込みと心構えで、闘劇'10 FINALへの切符を手にすることになるのか、今から楽しみでならない。

●葉生田采丸先生のホームページ「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

ワイはやらんからわからんけど、コレってパソコン、プリンタ、カメラとかが入ってるだけなんとちがうん?
こういうのも独自ソフトで処理してると思うんでそのへんでしょうねー

このへんはクレーン系のプライズやね

Xさん、コレなんぼでっか?
オーソドックスなヤツは100万ぐらいです

こなれた機構やし。まぁ納得のお値段ってとこか
プライズ機は何度も買い換えるものでもないですからね

葉生田さん店員時代はエゲツない設定してたんでしょ……?
あやまっといて下さいよ
なんでやねん!

そんなもんは自己責任やワイは知らんで!
プイ
……

両替機
こんなの高いんじゃないですか?

メダルも扱える多機能両替機
¥230万
一万円、五千円も扱えるヤツ
¥75万
千円だけの小型タイプ
¥40万
両替
ウチのは、こんな感じですねー

やっぱりお金を直接扱うものですから、値段もそれなりですねー…
絶対千円入れたんや!
精度がモノをいうもんやからしゃーないわな
両替トラブルってけっこう多いんやで
ほとんどは客のカンちがいなんやけど
一万入れたことにして
ふんだくったろ
中には悪意もったヤツもおる!

ゲームなら1クレジット入れればいい話やけど一万円消えた、とかは大事やからな
両替機に札がかんでないか確認
金額を確認
両替機の中の金額は常に一定やからな
最悪、中の金を数え直せばウソかどうかはわかるけど

他の備品いこか〜
よく見るこのイスおいくら?
5000円です

他のイスはこのぐらいのお値段です
2人掛けのイス
¥2万
麻雀やスロットのイス
¥1万5000
ふむ、ふむ

ゲーセンのイス全部ってなったら、数あるし金かかってるやろなー
麻雀イスは座りごこちいいだけに高いっスね
そりゃずっと快適に遊んでもらわんといかんし…気落ちよくなかったらすぐ帰ってまうで

飲食店なんかは客の回転良くするために、わざとケツが痛くなるようなイス使っとるトコも多いやろ?
あれとは真逆っちゅーこっちゃな

その他備品など
防犯ビデオ
OPPAI
4基¥150万
カード販売機 大型
¥30万
小型
¥10万
灰皿
¥200
¥8000
使いすておしぼり
1つ¥3

やっぱ知らんとこで金かかりまくってるなー……!
しかしこんだけゲームあると電気代もすごそうや
ズバリ、光熱費ってナンボ?

そうですねーー ウチなら2Fありますんで、1フロア30～40万
全部もろもろ入れて、月70～80万ってとこです
たけー!
目、ズレてるズレてる!

ものすごいなー ウチの何十倍やねんってカンジ…
大型店ならさらに倍!とかか…!
いやー…最近のゲームは、ビデオでも500W、大型なら900Wってのも…
電力はうなぎのぼりっス…
電子レンジを延々動かしてるようなもんです

エアコンで冬でも店内冷やしてるのも原因です。熱がすごくて…暑すぎると止まるゲームもありましたんで
はあ…

ここからビデオ。

○ト4ってけっこうしたんやったっけ?
筐体とセットだったんですよ
4体で400万ほどです
筐体×4
基板×4

そらキビしいなー
お
まぁ、この筐体自体1つ50万しますんで、そうでもないスよ

大体、大手ポリゴン格ゲーって高いんですよ。開発費のかかり方も違うんでしょうね 2Dなら、15～30万とかなんですけど…
○トシリーズはブランドもありますしね。
なるほどなぁ…

中型専用筐体
さーこっからさらにええ値段になるでー

当店一番人気!
ヒット商品!約60万です
今、流行っとるらしいのー

レースゲーム系
だいたい120～150万です
ドリフトが肝やで

テーブルゲーム系
このへんは70～80万ほどです
リーマンホイホイやね

ん…?
専用筐体なのにそんなにしないのもあるなぁ…?
いろいろな契約で別途使用料金のかかるシステムもあるんですよ。
安くして、まず置いてもらうってのが重要なんでしょうね

●葉生田采丸先生のホームページ「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

また来月!

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第10回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、2009年度の総括と2010年度の展望、そして重要なお知らせ。担当編集の私からも、弊誌への応援を重ねてお願い致します。

リニューアルから1年、次の年度へ向けて

(2010年度は忍耐?それとも跳躍?)

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。編集長就任以来針の筵に座りっぱなし、尻の皮が鍛えられ、ついには百貫落としに無敵時間が付くに至った「走る取的」系サイコサスペンス編集長。

2009年度が終わりを迎え、リニューアルから1年が経過しようとしています。大ゴマの特集と、保存価値の高いデータ集の二本を柱としてやってきました。

ご承知の通り、昨年4月からは月刊アルカディアは128Pというボリュームの中でやりくりしています。頁がたくさんあった以前の誌面の縮小版を作っていてはいけない。限られた誌面に変化を付けようと考えたわけです。

大ゴマの特集を柱とすると、一つのタイトルを長く押していくことが難しくなります。これが方向性のはっきりした記事構成をする一方で、犠牲となってきた部分です。

4月以降のアルカディアはどうなっていくのか? 今年度やってきた方針は、部分的に転換をしていくことになるでしょう。事情により1年間出版できなかったムックを(これまた事情により「増刊」として出しましたが)また作っていくことになりますし、それによって変わっていく部分があります。

加えて、本誌を続けて買ってもらえるような施策を考えていくことになるでしょう。テーマの一つは連載攻略の強化。今年度の逆を張るわけです。

しかし、使えるページはこれまで通りですので、特集とのバランスをどう取っていくかは難しい問題です。

新作の数は、今年度同様に低い水準で推移することが予想されますので、新作タイトルに依存しない企画なども実施していくことになるでしょう。そうした施策で2010年度を耐えしのぐ。そんなことを考えています。

アーケードゲームは2010年度どうなっていくのか? 前号で言及した3D映像が特長の『メタルギア アーケード』。AOUショーに出展され、ものすごい人気で話題となりました。ロケテストでの集客がすごい『Project DIVA Arcade』同様、アーケードゲーム業界に明るい話題を与えてくれています。また、コナミはQMA7にて電子マネー「PASELI」を投入して、新しい展開を始めています。「PASELI」が今後ロケーション、ユーザーにどうとらえられていくか未知数ですが、アーケードゲームの新しい魅力の、言い方を変えれば新しいビジネスモデルの、基幹を支える存在になっていく可能性はあります。これらがアーケードゲームの次の潮流を呼び込み、アーケードゲームの復権を果たしていくかどうか。それが2010年度の主要なトピックの一つとなっていくでしょう。まだまだ予断を許さないアーケードゲーム業界、しっかりキャッチアップしていきたいものです。

さて、ここで非常に申し上げにくいお知らせをしないとなりません。次号から再度価格改定を実施させていただきます。定価980円に100円アップ。これが今の精一杯です……。編集部一同頑張っていきますので、何卒、変わらぬご愛顧をお願い致します!

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●コラムの方には書いておきましたが、来月から定価を980円に変更させていただきます。またか! と言われてしまいそうですが、どうかご理解いただけますよう、お願い致します。期が変わり、心機一転、面白いことをやっていきたいものです。(杉田)

● 初めましてこんにちは、新人の松浦大輔です。急転直下に決まった本誌でのお仕事。ドキドキだらけでしたが、新しい机の中に「穂花ラスト○ード」の切り抜き(しかも袋とじ)が入っていてなごみました。前任者の方の置き土産なんでしょうか。僕は女性ファンの開拓を目指します。(松浦大輔)

●ついに闘劇予選開催店舗が公開されました。予選開始まであと1カ月! 今から遠征も視野に入れて、旅行の計画を立ててみると面白いかも。あと、10th企画A-Fro-twitterがしれーっと始まりました。アフロズや編集のつぶやきをフォローしちゃってください。詳しくは82ページへGO!(霜田)

●「QMA7」特集はいかがでしたか?「コンピュータークイズ頭の体操」の時代からクイズゲーム好きだった自分としては、今回こうしてお仕事に関われたのは実にうれしかったです。前作ではサッカークイズで全一を取り損ねたので、今回こそはリベンジを果たすべく頑張ります!(たてしゅ)

●闘劇の記事を作っていると、「あ～今年もそういうシーズンか～」と、まるで他人ごとのような気分になるが、これがリポートやガイドブック制作時期になると、急に忙しくなる。う～ん、担当タイトルが無い日とかに、一度くらい観客席で観戦したいもんだ。無理だろうけど。(最近VFが楽しいitakyo)

●今回は久々に、投稿者の方へ取材協力をお願いする機会がありました。お越しいただいた感謝の念と共に、昔はこういう無茶なこともよくあったと思い出しましたYO(笑)。10周年の今年、本誌投稿コーナーA-Froでも、いろいろ無茶をしてみたいものです!(ちくわ)

●ネオジオ名・珍場面のネタを探すため、ネオジオフリークを求めて国会図書館へ。予想に反して非常に利用しやすくなっていたので、今後は積極的に活用していこうかなと。そして昔の写真を見てあまりの違いに苦笑い。あのころは20kg以上やせてたからなぁ(遠い目)。(JKこと河野)

●暖かくなってきたおかげでいつものように眠さが取れない季節になりました。春といえば桜ですがこの時期は九段下は千鳥が淵の桜が綺麗なもんで、編集部へ行くときの楽しみだったりします。と、いっても編集部に行くときは高確率で雨が降るからゆっくり見てる余裕は無い悲しさ。(はなだ)

●今回の特集はQMA7でした。このタイトルでここまでページを取って特集したことは今までに無かったと思いますが、皆さん読んでみていかがでしたでしょうか? この編集部で作る最後の号で、巻頭特集の担当になれたのは大変良い思い出です。(井川)

●VS.シリーズ最新作もオールスターということで、どの機体が追加されるのか今から非常に楽しみですね～。今回もロケテストに突撃しようか考え中。そういえば『NEXT』って陸戦型ガンダムとゲドラフに囲まれたら、生き残れる行動の選択肢が見当たらなくないですか……!?(刻)

●パーソナル・ファブリケーションなんて言葉がもてはやされるこのご時世、締切のあるプロの商品よりもアマチュアが時間をかけて作った作品のほうが高品質、なんてことも増えてきた。コンテンツ産業に関わる人間の姿勢が問われている。……と、それはともかく、今月も原稿いっぱいでしんどい。助けて。(松浦恵介)

●今月は「LoVⅡ」のカード追加ということで、増刊、本誌、ともに大忙しでてんやわんやでした。で、そんな中頑張ってゲームもやって引いたの、「闇の王」5枚……。出すぎってばよう!!(笑)。そして俺は友人に頼み込んでアテナをゲットしたのであった……アテナかわいいよアテナ!(age)

●アフロツイッター始めます。皆さん、どんどん来てくださいね。アフロヅが日常で起きたことをつぶやいたり、面白いことがあったら報告したり……。面白そうなつぶやきを返してくれた場合、誌面で発表しちゃうこともありえます。そう、これも投稿の一つのかたちなのです!(尾崎)

●今月の「ギャルズアイランド 萌え魂」はせせなやう先生のクララ!「豪血寺」ファンとして、先生の絵のファンとして、うれしい限り! グッズ化を激しく希望します! 闘劇予選スケジュールのところにちょくちょくはいっているコラムを書くのはちょっと緊張しました……。(よるよる)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ 高瀬 康次/井川 史也/松浦 恵介/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順) age/あるばキチョウ/杏野はるな/委員長/伊勢猫/ウメハラ/カイゼルちくわ/極限堂/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/KEN/ケンちゃん/ジャイダル/C・LAN(トリスター)/スオミ松崎/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/つの☆きょう/刻/はなだ/ハメコ。/fan114/モリカワ/矢永/よるよる/ラオウ
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井神/井上巧/FBC/倉持結香/幸宮チノ/せせなやう/葉生田 采丸
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝 松永 智史/田代 靖裕
■編集総務 須藤 史紀/時田 寛子
■放送局プロジェクト 兎束 龍憲
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平

月刊アルカディア5月号 [No.120]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.120
第11巻 第5号 通巻第120号 平成22年3月30日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11447-05
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

新たな戦場に備えよ!
ボーダーブレイクVer.1.5

格闘ゲームの宴に乗り遅れるな!
闘劇'10最新情報

そのほか、最新ゲーム情報満載!

NEXT NUMBER 2010年6月号は
2010年4月30日(金)発売予定
定価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
7月号(2010年5月29日発売)への投稿もよろしくお願い致します!
8月号(2010年6月30日発売)への投稿もよろしくお願い致します!

各コーナーへの投稿締め切り
7月号/4月14日(水)必着
8月号/5月14日(金)必着
9月号/6月14日(月)必着

インブリードもニックスも

ココに注目！

種牡馬128頭
繁殖牝馬100頭
血統データ収録！

特典 種牡馬 チチカステナンゴ 出現コード付き 詳細は裏面をご参照ください。

血統検索ページも大充実！

膨大な実験データにより
強い馬が生まれる配合を研究！

この一冊で完璧です！

今度の特別付録は チチカステナンゴの出現コードだ！

貴重なグレイソブリン系種牡馬

『スタホ』内では貴重なグレイソブリン系を保持している種牡馬だ。スピード、スタミナ、スピリット、スタートはすべて◎で死角がない。海外適性も高いのでWBC狙いも！

チチカステナンゴの入手には『STARHORSE.NET』への登録が必要。SHショップからの購入にSH、配合時にメダルが必要です。種付け権の獲得は、2010年の12月31まで。

スターホース２フィフスエキスパンション 配合マスターガイド

A5判　定価：1680円［税込］

インブリード ニックス 配合の基本テクを解説

のべ300人の「怪物馬」生産体験談から強い馬生産の方法論を追求！

「怪物馬」の誕生に効果が高いといわれる、インブリード、ニックスに続く「第三の配合理論」の存在とは一体……!?

確実に入手するなら オンラインショッピングサイト ebten（エビテン）での通販がオススメ！

書店ではすぐに売り切れの可能性が大きいので、確実に手に入れるならあらかじめ店頭で予約しておくか、オンライン通販サイトでの購入を！　下のアドレスに飛んで、検索欄に「スターホース2」と入力して検索だ！

ACCESS

http://enten.jp

ケータイでのアクセスはコチラのバーコードから➡

もちろん血統データも大充実!!

インブリード効果やニックス保持系統を血統内にマーク。逆引きINDEXなどもさらに大充実で、あなたもこの1冊で手軽に配合の組み立てが可能になる！

全国書店 通販サイトにて **絶賛発売中**

配合ジャンキー必携のガイドブックが登場!!

株式会社エンターブレイン

発行元：株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
TEL0570-060-555（代表）　発売元：角川グループパブリッシング

月刊アルカディア

ARCADIA No.120

発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

enterbrain

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11447-05

4910114470506
01095